Strateji Ustası'nda Bu Ay: Tomb Raider 3• Gerçeğin Ötesinde • King's Quest 8

BU AY 2 CD'Lİ

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

3/99

www.level.com.tr Mart 99 ISSN 1301-2134 1.250.000TL (KDV DAHİL)

Baldur's Gate

Hayatınızın macerasına hazır olun

Poster Hediyeli

Alpha Centauri

Sid Meier'in son şaheseri

Brood Wars
Redguard
Powerslide
Magic & Mayhem
European Air War
...... tam 14 oyunun incelemesi

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Kadir Tuztaş, Sinan Almaç, Burak Hun
Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Grafik Tasarım
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem
Pazarlama Bölümü
Özlem Cenker, Ayten Çar
Halkla İlişkiler Müdürü
Güler Okumuş
Reklam Koordinatörü
Gönül Morgül
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık
Reklam Servisi
Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri
Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla
Abone Servisi
Nur Geçili, Özlem Polat
Serap Ezgin, Ebru Epik
Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
O. Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323
Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323
Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen
VOGEL Ankara Müşteri Temsilcisi
Serra Yurtman, Batur Odar
Ankara Büro
4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450
Övecler ANKARA
Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958
E-Mail: vogelank@chip.com.tr

VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

Güle güle

Bu ayki editör yazısına başlamadan önce, biraz Barış Manço'dan bahsetmek istiyorum. Barış Manço şarkıcılığın ötesinde, ülkemizde gerçek anlamda "sanatçı" kimliğini hak eden ender insanlardandı, üstelik de ününün arkasına saklanarak kendini halkından soyutlamaya çalışmıyor, sanatçı kişiliğini kullanarak dünyayı Türkiye'ye, Türkiye'yi dünyaya tanıtmak için çabalıyordu. Ve gerçekten dolu dolu yaşadı Barış Manço. Yakın bir arkadaşımın söylediği gibi "ölümü yakıştıramadığım" insanlardandı. Her zaman için bu ülkede seni hatırlayan birileri olacak, senin deyiminle "İnsan , unutulduğu zaman gerçekten ölmüş olur". Biz seni asla unutmayacağız.

VOGEL Yayıncılığın telefonları, belki de şimdiye kadar hiç bu kadar yoğun bir şekilde çalışmamıştı. Sekreterimizin delirmenin sınırından döndüğünü söylesem yalan olmaz, Şubat ayı içinde bir saniye olsun telefonlarımız susmadı. Arayanların büyük çoğunluğu Gerçeğin Ötesinde için bizi tebrik ediyordu. Ama bir kısmı da, geçen ayki karışıklık sonucu dergiye girmeyen Gerçeğin Ötesinde kitapçıkları yüzünden belli bir yere kadar gelip takılmışlardı. Bu okuyucularımıza yardım etmek için isteyenlere gereken şifreleri telefonda söyledik, isteyenlere de kitapçığı posta yoluyla gönderdik. Bu hatamızı telafi etmek için kitapçığı bu ay veriyor ve sizlerden özür diliyoruz.

Baldur's Gate ve Alpha Centauri bu ayki en çarpıcı oyunlarımız. Son yılların en kaliteli FRP'si olan Baldur's Gate, tam bir yıllık gecikmenin ardından hepimizi şok etti, çünkü hem masaüstü FRP'lere bu kadar yakın hem de görsel olarak bu kadar kaliteli olmasını beklemiyorduk. Alpha Centauri ise bilgisayar oyunlarının babası denilen Sid Meier'in son çalışması. Sıra tabanlı stratejilere yeni bir bakış açısı ve daha önce hiç görmediğimiz düzeyde entelektüel bir boyut kazandırıyor. İncelemesini okuduktan sonra, sizler için Alpha Centauri'nin baş programcısı ve tasarımcısı Brian Reynolds ile yaptığımız söyleşiye de bir göz atın derim.

Kopya oyunlar hakkında ne düşündüğümüzü biliyorsunuz. Hâlâ "Neden ucuz kopyalar dururken, orijinale 7-8 milyon verelim ki?" diye tutturuyorsanız, şimdi söyleyeceklerimi iyi dinleyin. Ocak ve Şubat ayı içinde ülkemize gelen bazı kopya oyunlarda Win95.CIH isimli ve çok tehlikeli bir virüs bulunuyor. Bizim tespitlerimize göre ilk olarak Carmageddon 2 ile ülkemize giren bu virüs, her ayın 26'sında bilgisayarınızın BIOS'unu çöplüğe çevirerek bilgisayarınızı açılmaz hale getiriyor. Ayrıca, aktif durumdayken kendisini bütün .exe uzantılı dosyalara kopyalayarak bir süre sonra onları çalışmaz hale getiriyor. Bu virüsü ve yaklaşık 22 bin tane Windows virüsünü temizlemek için kullanılabilecek en iyi program olan Antiviral Toolkit Pro 3.0'ı önümüzdeki ay LEVEL CD'sinde bulabilirsiniz.

Şubat ayındaki haber sayfasındaki editör ilanına başvuran herkese teşekkür etmek istiyorum. Şu ana kadar editör olmaya hak kazandığı kesinleşen bir tek Cem Şancı arkadaşımız oldu. Kendisini benim gibi eskiler hatırlayacaklardır, 64'ler dergisi yazarlarından olan Cem, önümüzdeki aydan itibaren Level'da yazmaya başlayacak. Aramıza hoş geldin Cem.

Bu ay telefonla konuşmaktan arta kalan zamanımızda, Level'ı daha zengin hale getirmek için ne gibi yeni köşeler açabileceğimizi tartıştık. Gerçi bizim kafamızda bazı şeyler canlandı, ama her zaman olduğu gibi sizlerin de fikrini almadan önce değişiklik yapmak istemiyoruz. O yüzden mail ve mektup yoluyla dergide görmek isteyeceğiniz değişiklikleri, yeni köşeleri ve ilginç fikirlerinizi bize bildirin.

Dergiye gelen telefonlardan, iki ayda bir Level CD'sinde güncellediğimiz Dirty Little Helper (DLH98) adlı programdan haberinizin olmadığı anlaşılıyor. Çoğunuzun gözünden kaçmış olan Dirty Little Helper (DLH) 98 adlı bu programdan faydalanmaya bakın, çünkü içinde ikibine yakın oyunun hileleri mevcut. Bizi telefonla arayıp hile isteyenlere elimizden geldiğince yardımcı olmaya çalışıyoruz, ama işlerimizin yoğun olduğu zamanlarda hile isteklerinizi geri çevirmek zorunda kalıyoruz. O yüzden hile hattımız yeniden devreye girene kadar, Dirty Little Helper'dan yararlanın.

Şimdi sizi azad ediyorum, Mart sayısının tadını çıkartmaya bakın ve gelecek aya kadar hoş çakalın.

Sinan AKKOL

oyun dünyasından Haberler

Bilgisayar oyunları dünyasından en son haberlerle yine karşınızdayız

Rune



Eski, kızıl bir göğün altında, yorgun bir savaşçı. Belli ki bulunduğu durumdan hoşnut değil, ama intikam hırsı sanki karşısındaki dağları bile delip geçiyor. Dondurucu bir rüzgar Norveç'in sonsuz topraklarını bir bıçak gibi keserken, parçalanmış elbiseleri, hâlâ kenarından kan damlayan savaş baltasının etrafına dolanıyor. Hemen arkasındaki yanmış, yıkılmış köyünden yükselen son birkaç alev, karşısında ayakta kalan son düşmanını da soluk, umutsuz bir ışıkla aydınlatıyor. "Kötülük ölmeli, ama önce acı çekmeli" diye düşünüyor savaşçı. Birden, alacakaranlığı yırtan bir çığlık kopuyor ve gecenin yaratıklarından birisi daha son şansını denemek için Ragnar'ın meydan okumasını kabul ediyor.

Evet, Heretic 2'den (Heteric ???) hoşlanan herkes buraya bir kulak versin. Orijinal Heretic ve Hexen'i tasarlayan ekip, Raven'dan ayrılıp Human Head adlı yeni bir yapımcı şirket kurdular. İlk projeleri ise Rune adında, Heretic 2 tarzı bir oynanışa ve grafik yapısına sahip olan bir aksiyon-macera oyunu olacak. Bu sıralarda ayağınız bir Tomb Raider kopyasına çarpmadan caddede adım atamıyoruz, ama gerçekten kabiliyetli şirketlerden gelen oyunların her zaman için yeri ayrı. Rune da her ne kadar Tomb Raider'ın oynanış şeklini taklit etse de, kendine has öyle özellikleri var ki, aklınızı uçuracak.

Öncelikle, Rune'un Unreal grafik motorunu kullanıyor. Ama her zaman olduğu gibi motorun üzerinde öyle değişiklikler yapacaklar ki, Epic Megagames'dekiler bile kendi grafik motorlarını tanıyamayacak. Sonra, Half Life'daki gibi kalp atışlarınızı hızlandıracak "önceden ayarlanmış" sahneler olacak. Ve belki de en ilginç özelliği, Virtua Fighter türü bir dövüş sistemi olacak, yani dövüşlerde sadece tekme ve yumrukla kısıtlı değilsiniz.

Şu an oyun için grafikleri basına sızdırmak istemiyor Human Head'dekiler, ama oyundaki bazı karakterlerin skeç çizimlerinden görüldüğü üzere, detaylara çok fazla özen gösterilmiş. Tabii oyunun arkasındaki yapımcılar da piyasanın en yetenekli insanları olunca, Rune beklemeye değecek bir oyun haline dönüşüyor.



Çok Gizli....

1998 yılı içinde yeni bir oyun türünün doğuşuna tanık olduk: Özel tim simulasyonları. Swat 2, Spec Ops gibi türünün ilk örnekleri bir yana, çok yeni bir şirket olan Red Storm Entertainment'ın sessiz sedasız çıkarttığı Rainbow Six, ortalığı kasıp kavuruyor. Stratejiden anladığınız, tetiğe basılı tutup düşmana kafadan dalmaksa, bu yazı size göre değil, okuyup boşa vakit kaybetmeyin. Ama savaşa girmeden önce detaylı planlar yapmak, tek kurşunda ölmeyi göze almak ve tek başınıza değil, bir takım halinde çalışmanın zorluklarına alışmak sizi kasmıyorsa, taktik savaş simulasyonları büyük ölçüde hoşunuza gidecektir. Ve eğer az önce saydığım oyunları kaçırdıysanız da üzülmenize gerek yok, çünkü çok yakında bu türden üç yeni oyun sınırlarımızdan içeriye sızacak...

İlk olarak, türünün en iyisi olan Rainbow Six'in yeni görev paketinden bahsedelim. Eagle Watch, Rainbow Six'in kaldığı yerden başlıyor, ama konu aynı



NAVYSEALS

değil. Dünyanın çeşitli yerlerinde geçen beş görev boyunca Rainbow özel timini yöneterek, global terörizmi engellemeye çalışıyorsunuz. Tom Clancy'nin aynı adlı romanından gerçek karakterler, yeni silahlar ve düşmanların haricinde, takım üyelerinin ve düşmanların yapay zekası üzerinde de önemli değişiklikler var. Bölümler gerçeklerine sadık kalmarak tasarlanmış ve oldukça ilginç mekanlardan oluşuyor; Amerikan Parlamento Binası, Cape Caneveral uzay üssü ve Çin'in ünlü yasak şehri bunlardan sadece birkaçı. Oyun hakkındaki tek korkumuz, beş tane tek kişilik görevin bu türün hastaları tarafından kısa bir zaman içinde tüketilebileceği. Yine de bölümlerin anormal uzun olması yüreğimize biraz olsun su serpti.

Bir diğer özel tim simulasyonu ise Spec Ops 2 - Green Berets. İlkinin aksiyona verdiği ağırlığın aksine, Green Berets taktik savaşa daha fazla ağırlık veriyor. Adamlarınızın karanlıktan faydalanarak düşmanın arasına sızma, bıçak kullanarak "işinizi" sessiz bir biçimde halletme gibi yeni özellikleri var. Hem sizin adamlarınızın hem de düşmanlarınızın dış görünüşleri çok geliştirilmiş. Ve yeni bir "hasar alma" sistemi sayesinde, adamlarınızın neresinden ve ne kadar ağır bir darbe aldığı büyük ölçüde önem taşıyor. Yaralanan adamlarınızı sürükleyerek ateş altından kurtarmak, indirme uçağından paraşütle atlamak, makineli tüfek yuvalarını ele geçirerek düşmanın silahını kendilerine çevirmek gibi yenilikler de getiren Spec Ops 2, şu anda görünenin yarısı kadar bile iyi olursa, yapımcı şirketi olan Zombie'nin ismini büyük şirketler arasına sokacak demektir.





Son olarak, Amerika'nın en korkulan askeri birimi olan Navy Seals'ı konu alan aynı adlı bir oyun. Sierra FX'in emekli bir SEAL kumandanıyla ve Amerikan Savunma Bakanlığı'yla ortaklaşa gerçekleştirdiği Navy Seals projesi, şimdiye kadar çıkan özel tim simulasyonları arasında en gerçeği olacak gibi görünüyor. Sadece SEAL komandolarında bulunan özel silahlar en ince detayına kadar oyuna geçirilmiş. Ayrıca her görevde ayaklarınızın üzerinde yol almak zorunda da değilsiniz. Görev bölgelerinize ulaşmak için kullanabileceğiniz bir Zodiac botu, dört tekerlekli kum arabaları (yani Buggy), hatta SEAL takımına özel olan ve görev yerine denizaltının torpido bölümünden fırlatılarak ulaşmalarını sağlayan MARK VIII denizaltı ulaşım aracı da emrinize verilmiş. Bu yeni türden hoşlanıyorsanız, heyecanla beklemeniz gereken bir yapım.

Hız tutkusu NFS - High Stakes ile doruğa ulaşacak

Electronic Arts, Need for Speed - High Stakes'in Playstation'da Mart ayı içinde hazır olacağını duyurdu. Bu sefer grafik olarak pek fazla bir değişiklik yok, zaten Hot Pursuit olabildiğince iyiydi, ama High Stakes ile NFS serisi daha önce görmediğiniz bir şekle dönüşecek. Nasıl mı?



* Artık High Stakes adlı yeni bir yarışma şekli var. High Stakes yarışında, gözünüz gibi baktığınız ve onlarca yarış kazanıp elde ettiğiniz paralarla yaptığınız arabanızı bahis olarak ortaya koyuyorsunuz.. Yani, kazanan kaybedenin arabasını alıyor. "Alıyor" diyerek, gerçekten almaktan bahsediyorum. Bilgisayara karşı yarışırken High Stakes yarışını kaybederseniz, bilgisayar arabanızı elinizden alıyor ve bir daha onu kullanamıyorsunuz. Ama asıl kıyamet iki kişi karşılıklı yarışırken kopuyor, çünkü kazanan kişi, kaybedenin arabasını Memory Card'a yükleyip evinin yolunu tutarken, diğeri sinir krizlerine giriyor.

* Bilmem dikkatinizi çekti mi, yukarıda "para kazanmak"tan bahsettim. Evet sadece puan elde edip sıralamada yükselmenin devri kapandı, yarış başına konulan para ödülleri için yarışacaksınız. Bızce çok güzel bir değişiklik, özellikle Bağdat Caddesi'nde arabaları kapıştırmaktan hoşlanıyorsanız.

* Bilmem dikkatinizi çekti mi, yukarıda aynı zamanda "kendi arabanızı yapmak"tan da bahsettim. Yarış sonlarında elde ettiğiniz paralarla o güzelim arabaların üzerinde istediğiniz değişiklikleri yapabileceksiniz. Arabanızın içindeki her parçayı yenileyebiliyorsunuz. Böylece gerçekten "Bak, bu arabayı BEN yaptım" diyebileceğiniz bir arabanız oluyor, ama her zaman için arabanızı High Stakes modunda kaybetme şansı da var.

* Ve gelelim NFS - High Stakes'in en can alıcı noktasına. Önce size bir soru: NFS serilerinin en eksik yönü neydi? Sizden önce ben cevap vereyim: 180 km ile giderken, karşı yönden gelen arabaya çarpıp 45 takla attıktan sonra arabanızın üzerinde tek bir çizik bile olmaması. Yani hasar almak gibi bir olay yoktu. Ama artık işler değişiyor. High Stakes'de arabanızın aldığı her darbeyi görebiliyorsunuz ve aldığınız her hasar arabanızın sürüşünde değişikliklere yol açıyor. Yine bizce, süppper bir olay bu.





* Bütün bu yeniliklerin dışında, eski oyunlardaki yarışma ve turnuva modları da olacak ama, bunlarda da birçok değişiklik yapılmış. Yarışabileceğiniz 12'den fazla turnuva ve özel yarış modu var ve bu yarışları kazanmak para kazanmanın tek yolu.

* Henüz bütün arabalar hazır değil ama, seçebileceğiniz araçlardan bazıları şöyle : BMW M5 (bu hayalimin motorlu taşıtıdır, doğumgünüm de 5 Nisan'da. Yooo, hiçbirşey ima etmiyorum!!!), BMW Z3, Ferrari 550 Maranello, Ferrari F50, Lamborghini Diablo SV (Need for Speed 1'den hatırlarsınız bunu), Chevrolet Corvette C5, Pontiac Firebird T/A, Chevrolet Camaro Z28, Mercedes CLK GTR, Mercedes SLK 230, McLaren F1 GTR, Jaguar XKR, Aston Martin DB7 ve Chevrolet Caprice.

Şimdiden hepinizin ağzından salyalar aktığını görebiliyor ve "Ne zaman, ne zamaaaan?" diye bağırdığınızı duyabiliyorum. NFS 3 - High Stakes Playstation için en geç Nisan ayında hazır olacak, PC versıyonu ise her zamanki gibi yaz aylarının sonunda ve PS versiyonunda olmayan birçok özellikle donatılmış olarak karşımıza çıkacak. Buradaki resimler PS versiyonundan, PC versiyonunun resimleri ise henüz sır gibi saklanıyor.

Karanlığın kalbindeki çığlıklar...

ASC Games'i ve Dreamforge isimleri size bir şey ifade ediyor mu? Peki peki, sizi çok fazla zorlamayalım, bu ikisi Sanitarium adlı mükemmel oyunu yapan şirketler. Şu anda üzerinde çalıştıkları proje ise Werewolf- The Apocalypse adlı bir aksiyon-macera oyunu.

Werewolf, kağıt kalemle oynanan bir FRP oyunundan esinlenmiş. World of Darkness adlı bu FRP oyunu, ünlü yazar Phil Brucato'nun da katkılarıyla bilgisayar ortamına olabildiğince gerçekçi ve korkutucu olarak geçirilmiş. Hatta şu an ASC Games'in Internet sitesinde oyunun arkaplan hikayesini anlatan 10 bölümlük bir hikayenin 3. bölümünü bulabilirsiniz. İlgilenenler bir baksın.

Werewolf, Tomb Raider tarzı bir kamera açısına sahip. Unreal grafik motorunun epey bir değiştirilmiş şeklinin kullanılacağı oyunda, insandan kurt adama dönüşürken korkudan donakalmanızı sağlayacak yeni bir Morphing (değişim) teknolojisi kullanılıyor. Role Playing öğeleri de taşıyacak olan oyunda konuştuğunuz her karakterin birdenbire kabuslarınızdan fırlamışçasına korkutucu bir yaratığa dönüşmesi olası. Yani, konuştuğunuz insanlara çok dikkat etmeniz gerekiyor.



Oyun, günümüz dünyasına oldukça benzeyen endüstriyel bir dünyada geçiyor. Atmosfer olarak, Batman'in Gotham şehrine benzeyen bu dünyada birbirinden ayrı yaşayan 13 kurt adam klanı var. Yönettiğiniz karakterin ismi Ryan ve bütün klanların nefret ettiği Black Spiral Dancers klanının bir üyesi. Black Dancers klanının ismi daha önceleri White Howlers imiş, ama dünyayı yok olmaktan kurtarmak için hepsi birden ruhlarını kurban etmişler. Şimdi ise, dünyayı tehdit eden kötülük geri dönmüştür. Ryan'ı yöneten kişi olarak sizin göreviniz Wyrm adlı bu gücü durdurmak, kendi soyunuzun geçmişini araştırmak ve klanın hakkı olan White Howlers ismini geri kazanmak.

Hikaye böylesine derin ve oturaklı olunca, oyunun da muhteşem bir atmosfere sahip olacağı kaçınılmaz. Zaten Dreamforge'un nelere kadir olduğunu Sanitarium'dan çok iyi biliyoruz. Bir de bunlara Unreal'ın muhteşem grafik motoru eklenince, ortaya sabırsızlıkla beklemeniz gereken bir oyun çıkıyor. Ama oyun gelene kadar Upgrade işlemlerinizi tamamlasanız iyi olur, çünkü oyunun ikinci nesli 3D hızlandırıcı olmadan çalışmıyor (yani Voodoo2 veya Riva TNT). Werewolf 1999'un ikinci çeyreğinde çıkacak, size de o zamana kadar ASC Games'in sitesinde gezinmek düşüyor.



Wagner'in operası oyun oluyor: İşte The Ring!

Bir operanın konusunu kullanarak oyun yapmak fikri biraz tuhaf olabilir. Ama böyle bir fikri hayata geçirenler müthiş bir hayal gücüne, sanat yeteneğine sahipse ne olabilir? Dreams, Ubik, Atlantis gibi mükemmel oyunların yapımcısı olan Cryo gibi bir şirketin imzasını taşıyan The Ring, alışılmışın dışındaki konusuyla ilginizi çekeceğe benziyor.

Wagner'ın Nibelungen adlı operasında dört farklı karakterin karmaşık bir durumdan kendilerini kurtarmak için neler yaşadıkları anlatılır. Dört bölümden oluşan operada,, her bölüm bir günü temsil eder ve her gün yeni bir karakterin macerası anlatılır. İlk gün Dwarf (cüce) Alberich'in tanrılara baş kaldırışı anlatılır, ikinci gün savaşçı kadınlar Die Walkiere'lerin sevgi ve bağlılık arasında kalışları anlatılır, üçüncü bölümde ise kurt adam Siegfried'ın bir ejderha ile olan ölümcül savaşıdır konu. Dördüncü ve son gün evrenin ve zamanın babası olan Wotan adlı tanrının büyük hatası sonucu, cennet gibi bir yer olan Valhalla'nın Rhine nehrine gömülüşü ve dünyaya kötülüğün yayılışı anlatılıyor.



Oyunun konusunu yazanlar ise, bu senaryoyu biraz değiştirmişler. Günümüzden 2000 yıl sonra, bizim bildiğimiz anlamda dünya bitmiş ve evrensel boyutlarda bir kölelik sistemi yerleşmiştir. Tam bütün ümitlerin yok olduğu sıralarda, ne olduğu belirsiz bir asteroid, üzerinde çok eski bir uzay gemisi ile beraber dünyaya yaklaşır. Oyunun odak noktası olan bu gemide, yaşamın sırları yatmaktadır ve siz de burada bulacağınız güçleri kullanarak zamanda geriye gitmeli ve yukarıda saydığımız ilginç karakterlerin görevlerini yerine getirmelerini sağlamalısınız. Tabii bütün bu yolculuklar sırasında daha büyük (ve daha karanlık) bir senaryo oluşmaya başlıyor.



Konu bu kadar derin ve detaylı olunca bir oyun ister istemez ilgi çekecektir. Ama grafiklerin de Cryo'nun alıştığımız kalitesine sahip olduğunu hemen belirtelim. Tanıdık bildik macera oyunu sistemiyle oynanan The Ring, eski kafalı maceracıları (onlardan birisi de ben oluyorum) mest edecek. Özellikle detaylara gösterilen özen abartılmış. Yakın bir zamanda ülkemize gelecek olan The Ring'i , fantastik hikayelerden hoşlanan birisi olarak, iki üzeri iki gözle bekliyorum.

FLAŞ HABERLER

Microsoft'un deliliği...

Microsoft, ünlü ve oldukça başarılı olan Madness serilerine devam ediyor. Monster Truck ve Motocross Madness'ın ardından, Chicago'nun caddelerinde yarıştığınız Midtown Madness ile Haziran'da görücüye çıkmaya hazırlanıyorlar. MM'ın en büyük özelliği tek bir parkur veya pist olmaması. Koca bir şehrin bütün ana caddeleri, ara sokakları ve çıkmazları olduğu gibi hayata geçirilmiş ve Chicago'nun hemen hemen bütün görsel özellikleri de oyuna dahil edilmiş. Etrafınızdaki objelerin bir çoğu interaktif; mesela köprüler açılıp kapanıyor, parkmetreler çalışıyor ve polis teşkilatı da tam gaz, durup dururken insanlar caddelere atlayıp başınıza bela oluyor veya boğaz köprüsü misali trafik tıkanmaları yaşanabiliyor. Sizi bilemem ama, canlı ve gerçek bir şehir ortamında yarışma fikri, düz parkurlarda dönüp durmaktan çok daha çekici geldi bana.



Westwood'dan Nox

Westwood'u nasıl bilirdiniz? Büyük ihtimalle Red Alert ve C&C serilerinden diyeceksiniz ama onlar kadar ünlü olan bir oyun serisi daha var adamların: Lands of Lore. FRP türündeki tek denemeleri olan bu serinin ikincisinin üzerinden epey zaman geçti ve Westwood yeni bir FRP oyunu üzerinde çalıştığını duyurdu: NOX. Özellikle çok gelişmiş bir fizik sistemi ile kendini belli eden Nox'da savaş alanlarında aldığınız her darbeyi resmen hissedebiliyorsunuz. Örneğin bir meşaleyi elinize aldığınızda, siz yürüdükçe etrafınız aydınlanıyor. Kayaları yuvarlayarak koridorları bloke etmek, suyun akış yönünü değiştirerek yangınları söndürmek mümkün olacak. Bu ay 24. sayfada açıklamasını okuyabileceğiniz Baldur's Gate'e grafik yapısı olarak çok benzeyen Nox, yüzden fazla büyü ve fantezi-epik hikayesiyle türün severlerinin çok hoşuna gidecek.



Wages of Sin

Sin her ne kadar gırtlağına kadar hata ve BUG'larla dolu bir oyun olsa da, hiçbir dergide kötülendiğini göremezsiniz. Bunun nedeni Duke tarzı esprileri, insanı bunaltmayan ve gayet hoş tasarlanmış bölümleri, orta karardan daha iyi olan düşman yapay zekası ve yaratıcı silahlarıyla hepimizi cezbetmeyi becermiş olması. Tabii seksi şeytan Elexis'in de bunda payı yok değil. Bu yüzden Sin'in yapımcıları olan 2015, yeni bir görev diski çıkartmak için hiç de beklemedi doğrusu, aslında iyi de ettiler. Wages of Sin adlı bu görev pakedinde 20 tane tek kişilik görev, yeni silahlar ve düşmanlar var. Ve CD'yi alıp kuran herkes Sin'deki BUG'lardan kurtulacak. En geç bir ay içinde ülkemize gelmesini beklediğimiz Wages of Sin, 2015'in ve Ritual Software'in günahlarını az da olsa affettireceğe benziyor.



Majesteleri geliyor...

Settlers ve Knights&Merchants benzeri bir yapıya sahip olan Majesty, şimdiye kadar "emir ver ve bekle" türündeki stratejilerde görülmemiş özelliklere sahip. Siz kral olarak bir şehir kuruyorsunuz, daha doğrusu şehrin en önemli binalarının kurulması için emir veriyorsunuz, bütün işleri işçileriniz yapıyor. Şehir biraz gelişince, gereksiz detaylarla uğraşmamanız için kanalizasyon, mezarlık gibi yapılar kendiliğinden yapılıyor. Ama işin esas ilginç yanı, şehrinize gelen kahraman şövalyeler, cüceler ve elfler kendi aralarında grup oluşturuyor, maceralara çıkıyorlar. Yani bir bakıma, Baldur's Gate'de geceleri gidip uyuduğunuz kentlerin valisini oynuyorsunuz Majesty'de. Şehrinizdeki kahramanlar maceralarında ne kadar başarılı olurlarsa, şehrin ünü de o kadar artıyor ve daha çok insanı çekmeye başlıyor. Tabii, bu tür oyunlarda hep olduğu gibi, adamlarınızın üzerinde doğrudan kontrol gücünüz yok, ama onları "yönlendirme" kabiliyetine sahipsiniz. Mesela savaşçılarınıza "Yaw, bugün ejderha avına çıksanız diyordum" veya büyücülerinize "Bak kardeş, git ormana hödöhödö otu topla, sonra da gel şu firevall büyüsünü bul" gibi genel emirler veriyorsunuz. Ama onlar bunlara kulak asmayıp bildikleri gibi de takılabiliyorlar. Yufka yürekli bir kral olmak da zor iş canım.





3Dfx ve Voodoo 3

3Dfx yeni çipseti olan Voodoo 3'ün sadece STB Systems'ın ekran kartlarında kullanılacağını duyurdu. Böylece, Creative ve Diamond gibi kart üreticilerinin fiyat baskısından kurtulan 3Dfx firması, 32 MB belleğe sahip ekran kartlarını 200$'dan düşük fiyatlardan piyasaya sürebilecek. Amerika ve Avrupa'da 1 Nisan'da piyasaya sürülmesi beklenen yeni Voodoo 3 kartların en büyük özelliği Banshee çipsetine sahip kartlar gibi hem 3 boyutlu, hem de 2 boyutlu işlemler için kullanılabilecek. Bunun bizim için anlamı Voodoo 3 alırken, eski ekran kartınızı çıkartıp satabileceğimiz.

Voodoo 3 çipsetli kartlar, 3 farklı modelde olacak. Voodoo 3 2000 143 Mhz'de çalışacak ve 16 MB SDRAM'e sahip olacak. Hem PCI hem de AGP versiyonu çıkacak olan Voodoo 3 2000'in Amerika satış fiyatı 129$ olarak belirlendi. Daha gelişmiş olan Voodoo 3 2500 kartı 179$ olacak. Serinin en hızlısı olan ve LCDfx gibi ileri teknolojilerle beraber TV çıkış özelliği ile birlikte SGRAM kullanılan Voodoo 3 3500'ün fiyatı ise henüz belirlenmedi.





Derginiz LEVEL uzun zamandır beklediğiniz ALPHA CENTAURI'nın programcı ve tasarımcısı Brian Reynolds'ı buldu ve oyun üzerine minik bir söyleşi yaptı

ALPHA CENTAURI üzerine bir söyleşi

"Farklı silah kombinasyonlarını kullanarak 30 bine yakın ünite elde etmek mümkün."

LEVEL Alpha Centauri'yi yapmaya karar vermenizi sağlayan neydi?

Brian: Firaxis 1996'da kurulduğundan beri Alpha Centauri'yi hayata geçirme düşüncesi aklımızdaydı. Her zaman için bilimkurgu hikayelerini severek okumuşumdur, yani gelecek bir dünyayı konu alan oyun yapmak fikri hepimizin ilgisini çekmişti. Bildiğiniz gibi, tarihi oyunlar konusunda ünlü bir yapımcıyız, bu yüzden "gelecek tarihi" konulu bir oyuna yönelmek bizim için sorun olmadı. Ama Alpha Centauri her zaman karşılaştığımız bilimkurgu konulu oyunlardan çok daha derin bir arka plana, konuya ve içeriğe sahip. Oyun için oluşturduğumuz dünyanın olabildiğince gerçekçi ve bilimsel olarak da tutarlı olması için bir astronomi danışmanıyla beraber çalıştık. Ayrıca Frank Herbert, Greg Bear ve diğer birçok bilimkurgu yazarının çalışmalarından da fazlasıyla yararlandığımızı söylemeliyim.

LEVEL Alpha Centauri'nin daha önceki oyunlarınıza kıyasla radikal farklılıkları var mı acaba?

Brian: Dizayn ettiğimiz bütün oyunlarda olduğu gibi, amacımız strateji türüne yeni kapılar aralayacak fikirler ve yöntemler geliştirmekti. Böylece sıralı strateji oyunlarının yeni bir evrim geçirmesini sağlayarak eski popülerliğini sağlamayı amaçladık. Aynı zamanda oyunlarımızı seven insanların bizden beklediği kalitede, yüksek oynanabilirliğe sahip ve gerçek anlamda bağımlılık yaratan bir oyun ortaya çıkartmaya da çalıştık.

LEVEL Alpha Centauri'yi Civilization 2'den ayıran yanları nelerdir?

Brian: Civilization serisi mükemmeldi, ve böyle bir projenin altında adlarımızın bulunmasından gerçekten gurur duyuyoruz. Bağımlılık yaratan oyunlardı ve birçok yönden hâlâ aşılamayan yönleri bulunuyor. SMAC de sıralı bir strateji oyunu, bu yüzden orijinal serinin en iyi yönlerini alarak, yeni oyuna entegre ettik ve oynanış bakımından daha da çekici hale getirdik. SMAC de, Civ de aynı kişiler tarafından yapılan sıralı stratejiler olduklarından, aralarında benzerlikler bulunması kaçınılmaz, ama birçok yönden de tamamen farklılar. SMAC kesinlikle Civilization'ın devamı veya "klon"u olarak tasarlanmadı. SMAC tamamen yeni bir oyun ve gelecekte çıkacak sıralı stratejilerin de atası olarak nitelendirilebilir. Alpha Centauri eski oyunlardan çok daha zengin ve derin bir oyun tecrübesi yaşatacak. Mesela oyunda yönetebileceğiniz her grubun liderlerinin kişilikleri oyun üzerinde çok fazla etkiye sahip. Her grubun sahip olduğu kültüre göre farklı güçleri, zayıflıkları ve yapmayı planladıkları var. Ayrıca, içinde bulunduğunuz yeni dünya da çevreyle etkileşiminize ani tepkiler verebiliyor, hızla gelişmekte olan zeki bir canlı türü var ve onlarla nasıl başa çıkacağınız tamamen size kalmış. Gezegenin işgalci insanlarla olan mücadelesi bir bakıma konunun belkemiğini oluşturuyor, siz ise oyunu oynayarak aradaki detayları ortaya çıkartıyorsunuz. Eski oyunlardan farklı olarak düzinelerce yeni özellik var. Bunların arasında yer alan, toprağı ve havayı yaşanabilir hale getirmek, grupların arasındaki sınır mücadeleleri, mikroekonomiyi tamamen otomatiğe bağlayabilmeniz, Gezengen Konseyi'nde söz sahibi olmaya çalışmanız, hükümet ve ünitelerinizi tamamen sizin dizayn edebilmeniz sadece birkaçı. Ve ilk defa bir oyunumuzda Multiplayer özellikleri var ve oyuncuların çoklu oyuncu ihtiyaçlarını fazlasıyla doyuracağından eminiz.

LEVEL Bize oyundaki yapay zekadan biraz bahseder misiniz?

Brian: Alpha Centauri'deki yapay zeka şimdiye kadar programladıklarımızın arasında en karmaşık olanı. Bütün bilgisayar rakiplerinin kendi düşünceleri var, aynı zamanda sizin yaptıklarınıza göre savaş ve üretim stratejilerini de değiştirme yeteneğine sahipler. Mesela, eğer daha çok piyade türü savaş birimleri üretirseniz, yapay zeka buna karşı çıkabilecek en güçlü üniteler olan Trance gücü olan birimler üretecektir ve size en büyük darbeyi vuracak olan Gizli Proje'yi araştırmaya başlayacaktır. Yapay zekanın gücü, oyunun zorluk derecesiyle orantılı olarak değişecektir, yani düşük seviyelerde yapay zekalı oyuncular çok çabuk yayılamayacak veya çok saldırgan bir tutum sergileyemeyecektir.

LEVEL Alpha Centauri'de 7 farklı grup var. Bunları dengeli bir hale getirmek çok zor olmadı mı?

Brian: Oyunun bir iki grubun ağırlığının altında ezilmemesi için elimizden geldiğince çalışıyoruz. Oyunun beta-test aşamasında bir grubun diğer-



LEVEL Öhhöö!!! 30 bin ünite mı? Neyse, peki oyunu başından sonuna kadar oynamak ne kadar sürüyor?

Brian: Standart bir dünyada oynuyorsanız, belki 12-15 saat arası. Daha geniş haritalarda daha uzun, daha küçüklerde daha kısa sürecektir. Oyun çıktıktan sonra hazırlamayı düşündüğümüz ilk geliştirme pakedinde, istediğiniz boyutta bir harita oluşturabılme şansınız olacak, böylece sadece hayal edebileceğiniz genişlikteki bir haritada oynayabileceksiniz.

lerinden zayıf veya güçlü olduğunu farkettiğimiz anda, özelliklerini normal hale getirecek değişiklikler yapıyoruz. Beta testi sırasında "Choose Your Faction" (Grubunuzu Seçin) ekranıyla her karşılaştığımda, eğer bir grubu seçmek istemiyorsam, nedenini bulmaya çalışıyorum. Sonra da gücünü artırarak veya bir başka değişiklikle o grubun da diğerleri kadar çekici hale gelmesini sağlıyorum. Aynı şekilde, çoklu oyuncu özelliğini test ederken eğer "Tamam, ben en iyisi The Hive'ı seçeyim ki Tim (Alpha Centauri'nin yapımcısı) kazanamasın" diye düşündüysem, The Hive'ın gücünü azaltmamız gerektiği ortaya çıkıyor. Öyle zamanlar oldu ki, oyundaki bütün gruplar (the Spartans, Believers, Gaians, Hive ve University) "çok güçlü" olmakla suçlandı.

Ama sanıyorum güzelce dengelenmiş yedi grup var artık elimizde. Tabii, oyunun piyasaya sürülmesinden sonra bizim gözümüzden kaçmış olan bazı dengesizlikler ortaya çıkarsa, bunları düzeltmek de bizim görevimiz olacak.

LEVEL Çoklu oyuncu dediniz değil mi? SMAC sıralı bir strateji olduğuna göre bir oyuncu sırasını oynarken, diğer oyuncuların beklemesi gerekmeyecek mi?

Brian: Alpha Centauri'nin çoklu oyuncu kısmını hem sıralı hem de yarı-sıralı oynanacak şekilde dizayn ettik. Eğer sıralı oynamayı seçerseniz, oyunun oynanışı tek kişilik oyundaki gibi olacak. Bir kişi sırasını oynayıp bitirinceye kadar diğerleri bekleyecekler. Ama daha hızlı ve yoğun bir oyun istiyorsanız, o zaman yarı-sıralı oyun modunu seçmelisiniz. Bu modda bütün insan oyuncular hareketlerini aynı anda yapmak zorunda olacaklar. Her Turn için oyunun başında belirlenmiş bir zaman limiti olacak, mesela 30 saniye, ve herkesin vereceği emirleri bu zaman limiti içinde bitirmesi gerekecek. Böyle oynanan bir oyunun çok daha stresli, ama bir o kadar da zevkli olduğuna kuşkunuz olmasın. Tabii eğer oyuncular eğer isterse zaman limitini tamamen kaldırabilecekler, böylece Alpha Centauri gerçek zamanlı bir stratejiye çok yakın bir şekilde de oynanabilecek.

LEVEL Peki, bunca zamandır oyunu test ediyorsunuz. Alpha Centauri'de en sevdiğiniz grup hangisi?

Brian: Ben özellikle Deirdre olarak oynamayı seviyorum, çünkü onun destansı arkaplan hikayesini ben yazdım. Gaian'ları yönetirken oyunun başlarında Mind Worm avına çıkmak çok işe yarıyor, çünkü Gaian'ların gezegen empati gücü çok fazla ve Mind Worm'ları kontrol altına alarak düşman grupların üzerine salmak çok iyi bir taktik. Zavallılar, daha oyunun başında Mind Worm'larla uğraşmak zorunda kalıyorlar, ve işin iyi yanı asıl düşmanlarının kim olduğunu bilemiyorlar. Bir ara bu taktiği deneyin, gerçekten işe yarıyor!!!

LEVEL Oyunda birbirinden farklı kaç ünite olacak?

Brian: Sanıyorum farklı silah kombinasyonlarını kullanarak 30 bine yakın farklı birim elde etmek mümkün. Tam olarak emin değilim, daha fazla da olabilir tabii.

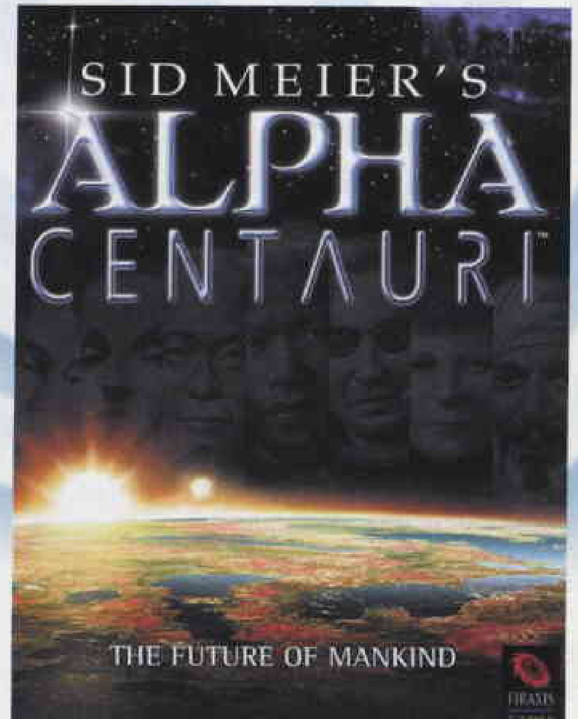
LEVEL Peki, Fraxis olarak, gelecekle ilgili ne gibi planlarınız var?

Brian: Şu anda üzerinde çalışmakta olduğumuz bir iki projemiz var, ama bunlar hâlâ çok yeniler ve ÇOK GİZLİLER. O yüzden, sizi zamanı geldiğinde bunlardan haberdar edeceğiz ama şimdi değil.

LEVEL Vakit ayırdığınız için çok teşekkür ederiz Mr. Brian.

Brian: Ben teşekkür ederim. **L**

"SMAC tamamen yeni bir oyun ve gelecekte çıkacak sıralı stratejilerin de atası olarak nitelendirilebilir."



Alpha Centauri

Civilization oynadınız mı hiç? Peki oyunun sonuna kadar geldiniz mi? Orada uzaya gönderdiğiniz koloni gemisindeki insanların başına ne geldiğini merak ediyorsanız okumaya devam edin.

Alpha Centauri, yaklaşık olarak 4,4 ışık yılı mesafede ve iki kardeş yıldızdan oluşmaktadır. Güneş sistemine ve dolayısıyla bize en yakın yıldız sistemidir. uzun zamandır yapılan araştırmalar burada bizimkine benzer gezegenler olabileceği yolunda kanıtlar ortaya koyuyor. Tabii bizimkine benzer denince aklınıza hemen Dünya gelmesin, ancak bir ya da daha çok gezegenin varolma ihtimali mevcut. Buraya yapılacak bir keşif gezisi pek çok yeni bilimsel gelişmeye öncülük edecektir şüphesiz, ne var ki minik bir problem mevcut. 4,4 ışık yılı kağıt üzerinde az gözükse de, bizim teknolojimizle aşılması henüz imkansız gibi bir şey, en azından insanlı bir gemi için. Saniyede 300.000 km süratle yolculuk etmeyi başarsanız bile varmanız 4,5 yıl kadar bir zaman alacaktır. Öte yandan bugün çıkılabilen en yüksek sürate uzay mekikleri kalkış esnasında ulaşmaktadır, saatte yaklaşık 40.000 km, ve bu sürati ancak 2 dakika kadar koruyabilirler, yani güvenli bir yörüngeye ulaşana dek, sonra ana yakıt depoları tamamen tükenir. Uzayda kısa seyahatler yapabilmek için, mesela aya kadar gitmek için, yörünge motorları kısa bir süre ateşlenir. Kazanılan kısıtlı sürat uzayda sürtünmenin minimum olmasından yararlanılarak ve etraftaki gökcisimlerinin kütleçekim alanları da hesaba katılarak mümkün olduğunca korunur, bu şekilde uzay aracı boşlukta "sürüklenerek" hedefine doğru olan uçuşunu yapar. Alpha-C sistemine benzer bir tekniği kullanarak gitmek için binlerce yıl gerekir, tabii birileri bir yerlerde gizlice bir yıldız destroyeri inşa ediyorsa o başka!

Galaksinin Görkemli Pırıltısı

Civilization bir efsanedir, bilgisayar oyunları dendiğinde akla gelen en önemli isimdir. Oynamamış ya da adını duymamış birilerinin olduğunu sanmıyorum. Yaratıcısı Sid Meier adında bir bilgisayar dahisi idi, bu adam aslında strateji oyunlarını icad etti dersek her halde yanlış olmaz. Aynı dahi şimdi de Firaxis Games ile birlikte çalışarak bizlere ilk oyunun devamı diyebileceğimiz Alpha Centauri isimli şaheseri getiriyor. Konu basit, 2060 yılında bir grup kolonist gelişmiş bir uzay gemisi olan Unity ile Alpha-C sisteminde varlığı keşfedilen gezegene doğru yola koyulurlar. Birleşmiş Milletler tarafından düzenlenen bu operasyonun amacı insanlığı yıldızlara ulaştırmak, bu sayede uzun vadede pek çok soruna çözüm üretmektir. Ne var ki gemi yola koyulduktan bir süre sonra Dünya ile olan bağlantıları anormal bir biçimde kopar, tüm gezegen büyük bir termonükleer savaşla sarsılmış, insanlık tamamen yokolmuştur. Uzayda yapayalnız ilerleyen Unity için geri dönmek artık söz konusu değildir. Fakat aksilikler bununla bitmez, yaklaşık 40 yıl süren yolculuktan sonra gemi Alpha-C sistemine girdiğinde kaptan bir suikaste kurban gider ve geminin füzyon reaktörü tahminen bir sabotaj sonucu devre dışı kalır. Tüm bunlar tam bir panik ortamının oluşmasını sağlar ve sonuçta isyan çıkar. Gemi mürettebatı kendi içinde yediye bölünür, her grubun başında farklı bir politik görüşe sahip bir lider vardır, bu liderler esasen geminin yönetici kadrosunun mensuplarıdırlar. Gemide bulunan koloni podlarını alan gruplar Unity infilak etmeden kısa bir sü-



İşte hayatınızın %90'ını geçireceğiniz ana üs yönetim ekranı.

re önce ayrılıp gezegene inmeyi başarırlar, ancak artık tüm görev ekibi parçalanmıştır. Işin kötüsü bu grupların bir zaman sonra birbirlerini bulup aralarında savaşın başlaması kaçınılmaz görünmektedir. Siz bu gruplardan birinin lideri olarak herkesi bir şekilde aynı bayrak altında birleştirmek zorundasınız.

Yabancı Bir Göğün Altında

Alpha Centauri tür olarak Civilization ile aynı sınıfa giriyor, turn tabanlı strateji denen bu tarz oyunlara örnek olarak Master Of Orion serisini de gösterebiliriz. Bu tarz oyunlarda hareketlerinizi yapmak için belli bir zaman sınırlaması bulunmaz, bina ve ünitelerinizle en ince detaya varana dek ilgilenebilirsiniz, işiniz bitince gereken tuşa basarsınız ve süre geçer. Bilgisayar kontrolündeki rakipleriniz de aynı esnada gereken hamleleri yaparlar, savaşlarda ise sıra ya da fırsat kimde ise o gereken manevrayı yapar, ancak tabii belirli kurallar dahilinde davranılması zorunludur. Alpha Centauri işte bu tür bir oyun, ancak zaten ne denli detaylı olduğunu gördükten sonra başka türlü olmasına imkan bulunmadığını siz de anlayacaksınız. Gerçekten de bu oyunu çok sevdim ve günlerce başından kalkamadım, nedeni ise son zamanlarda çoğu oyunda görmeye alıştığımız türden muhteşem grafikler ya da inanılmaz patlama efektleri değil. Nedeni son derece detaylı oyun yapısı ve insanı kapıp götüren oyun atmosferi, üs yönetimi ve strateji kurma gibi konularda oldukça gelişmiş olduğunu söyleyebilirim. Öyle ki Starcraft gibi mükemmel bir oyun bile bunun yanında ancak Doom kadar strateji içeriyor denebilir. Bu tür oyunlarda herşeyi en ince detayına kadar planlamak ve uygulamak son derece önemlidir, sadece üssü nereye kuracağınız ve hangi birimlere ağırlık vereceğinizi düşünerek başarıya ulaşmak hemen imkansız. Hele strateji kurmaktan anladığınız Red Alert tarzı bir filo tank saldırısıyla düşmanı çiğnemekten ibaret ise, o zaman bu oyundan nefret bile edebilirsiniz. Alpha-C başarılı olabilmek için her işten anlamanız gereken bir oyun, iktisatçı, sosyolog, politikacı, asker, mühendis ve bilimadamı rollerinin hepsini de başarıyla oynamak zorundasınız.



Diğer gruplarla aranızdaki ilişkileri nasıl belirlediğiniz çok önemli.

Yabancı Topraklar

Oyuna başlarken yapmanız gereken bir çok seçim mevcut, bunlar gezegenin büyüklüğünden tutun da, oyunun genel kurallarını belirlemeye dek değişiklik gösteriyor. Alpha-C diğer RTS oyunlar gibi belirli bir senaryo dahilinde gelişmiyor, yapmanız gereken kendi grubunuzun tüm o karmaşadan sağ kurtulmasını sağlamak ve gezegenin yüzeyinde büyük bir uygarlık kurmak. Bunu yapmanın pek çok yolu var tabii, ister bilimsel araştırmayla, ister fetihlerle bu amaca varabilirsiniz. Oyun her defasında yeni bir harita yarattığından her yeri ezberleyip sıkıntıya kapılmanız pek söz konusu değil, tabii gezegen yüzeyindeki volkan, dağ ve benzeri jeolojik oluşumları her yeni haritaya koruyor, bu bölgelerin etraflarında kurulan üslere kaynak açısından büyük faydası olduğunu belirteyim. Şimdi oyun belirli bir senaryo dahilinde gelişmiyor dedim, ancak bundan kasdım ayrı ayrı görevlerin olmadığı idi, yoksa oyunun genel gidişini yönlendiren bir senaryo var. Alpha-C yabancı bir gezegen ancak tamamen kurak ve yaşanmaz değil, aksine pek çok açıdan Dünya ile benzerlikler gösteriyor. Sulak bir yüzeye ve yoğun bir atmosfere sahip olması burayı yaşam için uygun kılıyor, ancak havada çok yoğun miktarda bulunan nitrojen gazı insan ve hayvanlar için ölümcül etkilere sahip, bitkiler ise burada son derece rahat ve hızlı bir biçimde yetişebiliyor. Tabii burada hayat var, oldukça ilginç bir tür yabancı mantar gezegenin yüzeyini kaplıyor. Bu mantar kolonilerinden üreyen Mindworm ve benzeri bazı yaratıklar ise sizin gezegenin ekolojik yapısını etkilemeye başlamanızla birlikte ortaya çıkıyor ve adeta antikorlar gibi davranarak sizi yoketmeye çalışıyorlar. Ancak bu sadece daha büyük bir hikayenin habercisi, araştırmalarınız ilerledikçe gezegenle ilgili olarak yapacağınız buluşlar resmin tamamını görmenizi sağlayacaktır.



Arada sırada gezegen konseyinin karşısına çıkmanız gerekecek.

Seçiminizi Yapma Zamanı

Oyunda yedi farklı grubun bulunduğunu söylemiştik, her birinin lideri Dünya üzerinde farklı bir ülkeden geliyor ve Unity gemisinde görev yapmak için özel olarak seçilmişler. İsyan ve bölünmeyle birlikte herbiri yanına kendine inananları alıyor ve doğru bildiği yolda ilerlemek için çalışıyor. Tabii bunun anlamı her grubun (Faction) farklı ekonomik ve sosyal yapılara sahip olduğu, haliyle hepsi de belli konularda avantaj ve dezavantajlara sahipler. Her grup belli bilimsel konularda daha başarılı oluyor, ancak zaten teknolojik gelişmelerin her zaman belirsiz göstermesi yüzünden hiç kimse tek başına tüm buluşlara sahip olamıyor, üstelik sahip ol-

sa bile kullanamayabiliyor. Mesela özgürlükçü politikalar uygulayan bir grup aşırı baskıcı yöntemlere başvurduğunda sonuçlar eskisinden kötü olabiliyor. Bu yüzden gruplar birbirleriyle temasa geçtiklerinde derhal ticari ve askeri konularda anlaşmalar yapmaya başlıyorlar, sonuçta kimse zayıf olduğu konularda yalnız kalmak istemez. Oyunun diplomasi kısmı oldukça detaylı, üstelik bilgisayar bu konuda oldukça başarılı sayılır. Gücünüz ve ününüz diğer gruplarla olan ilişkilerinizde oldukça önemli rol oynuyor. Bunun dışında tüm gruplar buluştuğunda bir gezegen konseyi kuruluyor ve burada oylama yöntemiyle pek çok konuda kararlar alınıyor. Şimdi oyundaki gruplara kısaca bir göz atalım, ancak unutmayın ki liderlerinin genel ruh hali değişiklik gösterse bile, grupların sosyo-ekonomik yapıları sabit kalıyor.

The Spartans: Aşırı sağ kanada mensup militarist bir grup, sosyal yapıları daha ziyade ordu modeli bir hiyerarşiye kayıyor. Güvenlik ve silahlanma konularında bariz avantajları var, ancak ekonomileri bundan zarar görüyor.

The Gaians: Özgürlükçü ve çevreci bir grup, gezegeni anlama ve koruma konusunda neredeyse saplantılı oldukları söylenebilir. Eko-biyoloji konusunda avantajlı olmaları onlara her alanda çok büyük avantajlar kazandırıyor, ancak özgürlüklerine düşkün ve pasifist bir tavır izlemeleri askeri alanlarda zararlarına olabiliyor.

The Hive: Aşırı sol uçta bir grup, sosyal hedefleri ateist polis devleti kurmak denebilir. Bireyden ziyade toplum çıkarını ön planda tutuluyor, kişisel hak ve özgürlükler hemen hemen önemsiz. Bu yapıları hızla yayılmalarına ve üretim yapmalarına izin veriyor, haliyle çabucak güçlü bir ordu kurabiliyorlar. Ne var ki serbest ekonominin reddedilmesi iç ticareti öldürüyor ve ekonomileri diğer gruplar gibi hızlı büyüyemiyor.

The University: Ağırlıklı olarak bilimadamlarından oluşan bir grup, amaçları bu yeni gezegenin ve evrenin sırlarını çözmek. Bilimsel araştırma konusunda oldukça becerikliler, ancak özgürlükçü yapıları özellikle sızma ve sabotaj eylemlerine karşı onları zayıf kılıyor.

The Believers: Bu grup için denebilecek tek şey kökten dinci bir yapıya sahip oldukları, gezegeni vaad edilmiş topraklar olarak görüyor ve Hristiyan şeriatına uygun bir devlet kurmaya çalışıyorlar, haliyle kendi dışlarında kalan herkesi "arındırılması gereken kâfirler" olarak görüyorlar. Bağnaz toplum yapıları onlara savaş alanında belli avantajlar kazandırıyor, ayrıca sabotajlara karşı çok dirençliler. Ne var ki bilimsel şüphe ve dinsel teslimiyet aynı yerde yaşamaz, onlar da bilimin şüpheci yaklaşımını reddettiklerinden, araştırma konularında oldukça geri kalıyorlar ve her teknolojiye ulaşamıyorlar, özellikle genetik ve sosyoloji konularında hiçbir varlık gösteremiyorlar.

The Morganites: Unity görevi için para sağlayan ve uçuşa bizzat katılan Namibya kökenli elmas kralı Morgan tarafından yönlendirilen bu grubun amacı gezegen üzerinde tamamen serbest piyasa ekonomisine dayanan kapitalist bir rejim kurmak. Serbest ekonomi sayesinde hızla gelişip hatırı sayılır bir güç haline gelebiliyorlar, ancak tıpkı Believers gibi çevreye aşırı zarar veriyorlar ve bu yüzden sık sık Mindworm saldırılarına uğruyorlar. Ayrıca bu grubun üyeleri zevk ve rahatlıklarına aşırı düşkün olduklarından üs büyüklüğü ve desteklenen birim sayısı asla diğerleri kadar yüksek kapasitede olamıyor. Yani ekonomik olarak güçlüler ancak üretim ve askeri güç konusunda tek başlarına fazla şansları yok, o yüzden derhal diğerleriyle askeri dostluklar kurma yoluna gidiyorlar.

The Peacekeepers: Bu grubun başlıca amacı Birleşmiş Milletler tarafından belirlenen hümanist kanunlara uygun bir biçimde gezegen üzerine dağılmış olan grupları birleştirmek, yani tek dünya devleti kurmak. Tıpkı eskiden olduğu gibi, burada da bürokrasi yüzünden çok verimli çalıştıkları söylenemez, ancak diğerleriyle nispeten kolay anlaşmaya yarabiliyorlar. Bu grup ayrıca hep entellektüel kişilerin ilgisini çektiğinden kolonicileri daha iyi yetişmiş kişilerden oluşuyor ve haliyle daha az isyanla karşılaşıyorlar. Ayrıca gezegen konseyi oylamalarında diğerlerinden daha fazla söz sahibiler. Ne var ki tıpkı dünyada olduğu gibi pek fazla güçlü olamıyorlar, yani diğer grupların işbirliğine muhtaçlar.

Sol üst köşedeki monolith'ler ünitelerinize farklı özellikler kazandırabiliyor.

PARA, PARA, PARA!

Oyunun ekonomik ve sosyal yapı özellikleri gerçekten oldukça detaylı, an-


Başarıya ulaşmak için farklı üniteleri dengeli bir biçimde kullanabilmeniz gerekiyor.

cak temel olarak dikkat edilmesi gereken üç kaynak var, enerji, mineral ve gıda. Bunlar kolonilerin etrafındaki kaynaklardan elde ediliyorlar, enerji genel para birimi yerine geçiyor, bilimsel araştırma, sosyal güvenlik ve genel alışveriş konularında kullanılıyor. Mineral ise genel üretim ve birimlerin desteklenmesi için kulanılıyor, ne denli bol olursa bir kolonide üretim o denli hızlı yapılıyor ve o kadar çok birim barınabiliyor. Gıda doğrudan nüfus artışını ilgilendiriyor, her kolonici ikonu 10.000 kişiye tekabül etmekte, ve her kolonist ikonu için en az iki birim yiyecek gerekli. Artan gıda oranında ve tabii boş yer olduğu sürece koloniniz genişlemeye devam ediyor. Koloniciler de farklı mesleklere ayrılıyor. Genel olarak Worker adı verilen kişiler her tür üretimle uğraşıyorlar, ancak eğitim seviyeleri düşük ve gerekli önemler alınmazsa sık sık ayaklanıp işleri aksatabiliyorlar. Belirli koşulları yerine getirirseniz bunları Talent denen birimlere dönüştürebiliyorsunuz, bunlar daha verimli çalışıyor ve asla ayaklanmıyorlar. Ayrıca onları Doctor, Engineer ve benzeri mesleklere sevkederek bilimsel araştırma ve ekonomi konularında da belli avantajlar yakalayabiliyorsunuz. Her kolonide yeni teknikler sayesinde farklı alanlara eğilen alt yapılar oluşturmanız gerekli, bu sayede rakiplerinizden daha üstün bir hale gelebiliyorsunuz. Üretim bandına üniteler ve yapıları sıralayabilirsiniz, bir de genelde listenin en sonunda bulunan gizli projeler var. Bunların tamamlanması zaman alıyor, ancak çoğunlukla etkileri çok büyük oluyor. Bunları kim önce yaparsa, sadece o faydalanıyor, yok etmek ya da ele geçirmek ise mümkün. Tek tek uğraşmak zor gelirse, kolonilerin yönetimini valilere devredebiliyor, onları dört ana konuda yönlendirebiliyorsunuz. Aslında oyunda hemen herşeyi otomatik yürüyecek şekilde ayarlamak mümkün, çabuk sıkılanlar için bu iyi, fakat işin tüm esprisini alıp götürüyor.

Savaş Alanları

Oyunda yeni gelişen teknikleri kullanıp ordunuzu devamlı modernize etmeniz gerekli. İsterseniz birim tasarımı işini bilgisayara bırakabilirsiniz, ancak biraz hayalgücüyle oldukça ilginç ve verimli üniteler tasarlamak mümkün. Belli şasi tiplerini çeşitli yeteneklerle donatabiliyorsunuz, tabii önce keşfetmeniz gerekli. Tank ve uçaklar gibi savaş üniteleri, bir de Terraformer ve nakliye araçları gibi destek ünitelerini içeren iki temel sınıf var. Former araçları gezegenin yüzeyini yaşanabilir bir hale getirmek için gerektiklerinden özellikle önemliler, bunları da otomatiğe takabiliyorsunuz, ancak bazen başlarını alıp gitmek gibi sorunları var. Alpha-C çok büyük ve detaylı bir oyun, bir kez başına oturunca bağımlılık yapıyor ve saatlerce oynuyorsunuz. Genel olarak grafikleri ve efektleri çok muhteşem sayılmaz, ancak oyun atmosferi ve genel yapısı gerçekten muhteşem. Bol ara sahne ve ilginç bir hikaye içermesi diğer iyi yanları. En kötü yanına gelince, oyun çok ilerlediğinde bitmek bilmez Mindworm akınlarıyla uğraşmak zorunda kalmanız, yeterince sabırlı değilseniz delirmenize sebep olabilir! Bir diğer tartışmalı yanı ise teknoloji olayının biraz fazla entellektüel seviyede ele alınmış olması, adamlarınız ortaya çıkıp "Yaşasın, tekerleği icad ettik!" diye bağırmıyor. Eğer bilimsel konulara biraz uzaksanız teknoloji ağacına "Ne alaka?" gözlerle bakmak zorunda kalabilirsiniz. Bunun dışında oyunda birkaç iri Bug buldum, ancak bana gelen son sürüm değildi, herhalde bunlar oyun piyasaya çıktığında düzelmiş olurlar. Sonuç olarak, bu Sid Meier'in Alpha Centauri'si, alın ve de oynayın, pişman olmayacaksınız!

Genel Puan: 9

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Alpha Centauri — Firaxis/Strateji/ 1 CD

İNCELEYEN : Storm Guard

SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 170 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 6 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 16MB	MULTIPLAYER	: 7 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick — LEVEL CD : Şubat 99

Starcraft Broodwars

Çıkacak, çıkıyor derken Broodwars en sonunda geldi. Ancak bu basit bir görev diski değil, çok daha fazlasını içeriyor, çok daha fazlasını...



Starcraft, uzun ve uykusuz geceler boyunca bizleri kendine esir etti bu oyun. Sadece Level editörleri değildi oltaya takılanlar, Chip ve Makine Magazin çalışanları, grafikerler, aklımıza kim gelirse Vogel bünyesinde çalışan en az bir defa oturup oynadı bu meret oyunu. Nice üsler kuruldu, ordular toplandı, yüzbinlerce Marine, Zealot ve Hydralisk savaş alanında düştü, sonsuz gibi görünen düşman akınlarına karşı bir avuç birimle kahramanca savunmalar gerçekleştirildi. Kimi zaman bilgisayara karşı ittifaklar kuruldu, kimi zaman insan insana kapışıldı, sürpriz saldırılarda tüm orduların kaybedildiği ve aşılmaz sanılan savunmaların bir anda çöktüğü görüldü. Her zaferden ve yenilgiden sonra oturulup olan biten gözden geçirildi, yenilenlerle hemen her zaman yoğun bir biçimde dalga geçildi, muzaffer komutanlar zafer haykırışlarıyla koridorları inlettiler. Dergiler bitirilip sabaha kadar savaşılarak tüm stres atıldı, kahkahalar ve intikam yeminleri birbirine karıştı. Saatlerce durmadan oynanıp, daha sonra "Ya biz manyak mıyız?" soruları soruldu. Sonuçta tüm bunların insanlığa ya da galaksiye bir faydası dokunmadı belki ama katılan herkes muhteşem eğlendi, kafalar günlük hayatın monotonluğundan ve sıkıntılarından arınıp rahatladı. Eh, bilgisayar oyunlarının en önemli amacı da bu olduğuna göre, sanırım halinden şikayetçi olan pek kimse olmadı. Ve sonra Broodwars geldi, henüz çok yoğun bir etkisi görülmedi ancak daha şimdiden harita editöründe yeni haritalar yapılmaya başlandı ve uykusuz geceler yeniden ufukta görünüyor gibi.

It Is A Good Day To Die!

Broodwars yeni bir oyun değil, Starcraft için yapımcı Blizzard tarafından tasarlanmış bir ek görev pakedi, ancak sadece birkaç yeni harita içeren uyduruk birşey olduğunu sanmayın. Üç ırk için üç yeni Campaign, dört ara sahne ve yeni birimler mevcut, bunun haricinde paket genel olarak tüm oyunla ilgili bazı temel kural değişikliklerini de içeriyor. Broodwars kurulabilmek için orijinal Starcraft dosyalarına ihtiyaç duyuyor, yani Starcraft bilgisayarınızda kurulu olmalı, ek dosyalar bunun üzerine kuruluyor. Kurulumu gerçekleştirdiğiniz zaman Starcraft 1.04 sürümüne kavuşmuş oluyorsunuz, bu sürüm bazı köklü değişiklikleri içerdiği gibi, aynı zamanda eski sürümlerde bulunan hataları da düzeltiyor. İşletim sistemi olarak Windows 95/98 ve NT 4.0 destekleniyor. Donanım ise teorik olarak orijinal Starcraft ile aynı. Pentium 90, 16 MB RAM, 4X CD sürücü ve Multiplayer oyunlar için hızlı bir ağ bağlantısı. Neden teorik olarak peki? Oyunu 200 MMX ve 64 MB RAM takılı bir makinede test ettiğimde bazen çökme noktasına varacak kadar yavaşladığını gördüm, sebebi ise harita üzerinde bir anda yüzlerce birimin bulunabilmesi. Yüzlerce bina ve üniteyi aynı anda hareket ettirmek oldukça büyük işlemci gücü isteyebiliyor, sonuç olarak sisteminiz ne kadar güçlü olursa o denli



Bazı çatışmalar altından kalkamayacağınız derecede yoğun geçebiliyor.

iyi, özellikle hafızanın bol olması büyük önem taşıyor.

Thoughts In Chaos!

Bu ek görev diski üç yeni Campaign içeriyor demiştik, konu Starcraft'ın kaldığı yerden devam ediyor. Protoss savaşçıları büyük fedakarlıklar gösterip Zerg Overmind'ını yoketmişlerdir, ancak gezegenleri başıboş ve vahşi Zerg savaşçılarıyla dolu olduğundan kaçmak zorunda kalırlar ve uzaklardaki Dark Protoss akrabalarını aramaya koyulurlar. Arcturus Mengsk ise Terran Dominion imparatoru olmuştur, ancak hükmü uzun sürmeyecektir çünkü çok uzaklardan bu sektörü fethetmek amacıyla yola koyulan Dünya filosu hızla yaklaşmaktadır. Zerg kraliçesi Kerrigan ise başıboş kalan Zerg kolonilerini emri altına alıp tüm düşmanlarını ezme hesapları içindedir. Tüm bunların dışında kalan bazı güçlerin ise tüm evreni etkileyecek bazı derin ve korkunç hesapları vardır, gelecek büyük tehlikelerin haberini taşımaktadır. Görevler sırasıyla Protoss, Terran ve Zerg olarak gidiyor, doğrusu oyun atmosferi her zaman ki gibi muhteşem olmasına rağmen, senaryo bana biraz fazla sentetik göründü. Yani buradaki kadar yalan, entrika ve ihanet herhalde Brezilya dizilerinde bile yoktur! Ama şikayet etmiyorum, pek çok oyunda bunun yarısı kadar bile konu mevcut değil.

Battlecruiser Operational!

Şimdi sırasıyla ırkların yeni birimlerini ve geçirdikleri revizyonları ele alalım. [illegible]



Medic Tamamen silahsız olan bu birimin önemini kullanmadan anlayamazsınız. Normalde Marine, Firebat ve Ghost birimlerinin savaş alanındaki asgari sağ kalma süresi 3 saniyedir! Ancak Medic onları ve benzeri biyolojik kökenli üniteleri tedavi ederek size bir hayli yardımcı olacaktır. Üstelik tek tek tıklamanıza gerek yok, yakınlarda yaralı bir Marine varsa Medic derhal işe koyulur, gruba birkaç tane dahil edin ve etkisine şaşırın. Tabii Medic bunu yaparken "mana" harcamak zorunda, bir mana ile iki birim sağlık verebiliyor. Bunun dışında iki önemli büyüsü daha var; Restoration ve Optical Flare. Restoration her türlü zararlı büyünün etkisini kaldırıyor, Lock Down dahil! Optical Flare ise uygulandığı birimi kalıcı olarak kör ediyor, bu sayede birim sadece bulunduğu kareyi görebiliyor ve tesbit gücü olan üniteler, bu özellikleri-ni yitiriyor.



Valkyrie Frigate Bu ağır zırhlı yeni hava aracı sadece havadan gelebilecek tehditlere karşı işe yarıyor. Çok hızlı bir şekilde Halo Rocket paketlerini uzun bir mesafeye fırlatabiliyor, bunların her biri dokuz karelik bir alan içinde kalan herşeye en az beş hasar veriyor. Özellikle kalabalık ve sık gruplar halinde saldıran düşman hava birimlerine karşı son derece etkili olan Valkyrie, ağır zırhı sayesinde uzun süre dayanabiliyor.

Charon Boosters Bu yeni bir birim değil, ancak çok önemli bir Upgrade. Bunun sayesinde Goliath birimlerinizin havaya attıkları roketler inanılmaz bir menzile ulaşıyor. Böylece Terran Hava savunmasındaki büyük bir açık kapatılmış oluyor.

Bunların dışında Terran araç, bina ve genel üretim süreçleri elden geçirilmiş. Starport gibi önemli binalar ve hemen [illegible] ek yapılar çok daha hızlı kuruluyor. [illegible] Upgrade için gereken süre [illegible] düşürülmüş. Battlecruiser ve Goliath birimlerinin zırhları, ayrıca verdikleri hasar daha da arttırılmış. Wraith daha ucuza ve hızlı üretiliyor. Nuclear Silo daha hızlı füze üretiyor. Ayrıca Science Vessel çok daha hızlı gidiyor ve görüş menzili daha da genişletilmiş. Böylece Terran birlikleri daha hızlı ve etkin bir biçimde savaşa hazır hale geliyorlar.

Carrier Has Arrived!

Şimdi de yeni Protoss birimlerine ve genel özelliklerine bir bakalım, doğrusu yeni şekliyle Protoss kuvvetleri her zamankinden daha ölümcül bir hal almışlar:



Corsair Yeni ve ucuz hava ünitesi Corsair, ancak iyi kullanılırsa son derece büyük bir taktik öneme sahip oluyor. Orta sınıf zırha sahip olan bu ünite sadece havaya ateş açabiliyor ve silahı da Neutron Flare. Bu silah en az beş hasar veriyor, ancak çok seri ateşleniyor ve dokuz birimlik bir alandaki tüm düşmanları aynı anda vuruyor, yani mükemmel bir hava savunma unsuru. Ayrıca bu araç Disruption Web büyüsü yapabiliyor. Bu büyü yapıldığı alandaki tüm yer birimlerinin ve savunma kulelerinin silah sistemlerini geçici bir süre için bozuyor ve böylece saldırmalarını önlüyor. Özellikle üs basarken kuleler üzerinde kullanılması tüm savunmanın çökmesi anlamına geliyor.



Dark Templar İlk oyunda karşınıza çıkan bu karizmatik tipleri artık üretebiliyorsunuz ve son derece ölümcül savaşçılar oldukları tartışılmaz. Dark Templar tıpkı Observer gibi devamlı görünmez olan bir birim, bu yüzden yerlerini tespit etmek çok güç. Hafif zırh ve kalkanlara sahip olan bu birim sadece yer ünitelerine saldırabiliyor ancak azami kırk puan hasar veriyor. Ayrıca tıpkı High Templar gibi iki tanesi birleşerek bir Dark Archon haline gelebiliyor.



Dark Archon İki Dark Templar birleşince ortaya çıkan bu birim ağır zırh ve kalkanlara sahip. Normal Archon gibi doğrudan saldırı yapabileceği bir silahı mevcut değil, ancak üç güçlü büyüyü uygulayabiliyor. İlki Feedback, bu büyü yapıldığı birimin manasını ona hasar vermek için kullanıyor. İkincisi Mind Control, bu büyü oldukça fazla mana kullandığı gibi Dark Archon'un tüm kalkan enerjisini de tüketiyor, fakat uygulandığı birimi kalıcı olarak sizin tarafınıza geçiriyor. Yani Protoss üzerine gönderdiğiniz bir filo Battlecruiser aynen size geri dönüp canınıza okursa bilin ki sebebi budur! Ayrıca eğer karşı tarafın SCV ya da benzeri bir aracını bu yoldan ele ge-

çirebilirseniz, onların bina ve ünitelerinin hepsini üretebilirsiniz! Üstelik filo puanınız ikiye katlanacaktır. Sonuncusu ise Maelstrom, bu büyü sekiz karelik bir alandaki tüm biyolojik organizmaları bir süre için felç ederek saf dışı bırakır, özellikle Zerg saldırılarını kesmek için idealdir.

Yeni üniteler dışında birçok Protoss binasının yapım süresinin kısaltılmış ve fiyatların azalmış olduğunu görüyoruz. Özellikle Star Gate gibi temel binalar daha ucuz ve daha çabuk üretiliyorlar, Photon Cannon da eskisinden çabuk hazır hale geliyor. Carrier ve Scout birimleri biraz daha pahalı ancak çok daha dayanıklılar, özellikle Scout hızlı üretiliyor ve hava hedeflerine daha fazla hasar veriyor. Dragoon ise hem daha ucuz, hem daha etkili kılınmış, üstelik eskisinden daha dayanıklı. Upgrade fiyatlarında pek değişiklik yok, ancak daha çabuk tamamlanıyor ve daha etkili oluyorlar.

Here Comes The Queen!

Son olarak Zerg birimlerine bir bakalım. Yeni birimler ve değişikliklerle Zergler artık son derece etkili katiller haline gelmişler, üstelik artık üsleri eskisi kadar savunmasız değil:



Lurker Bu birimi Hydralisk ünitelerini mutasyona sokarak elde ediyorsunuz, tabii önce araştırmasını tamamlamanız gerekli. Lurker sadece yer birimlerine karşı etkili olabiliyor, ancak diğer birimlerin aksine o sadece kendini yere gömdüğünde saldırabiliyor. Tıpkı Sunken Colony gibi yeraltından bir dizi diken gönderiyor ve atış hattında kalan herkese büyük hasar veriyor. Ayrıca gömülü durumdayken yerini ancak Detector özelliği olan birimler bulabiliyor. Gömülü olmadığı zamanlarda ise tamamen zararsız bir hale gelen Lurker, özellikle üs savunmasında ya da pusu kurulmasında son derece etkili oluyor.



Dark Archon düşman ünitelerini ele geçirme yeteneğine sahip yeni bir birim

Devourer Tıpkı Corsair ve Valkyrie gibi bu birim de sadece hava araçlarına karşı etkili olabiliyor. Bunları Mutalisk birimlerini mutasyona sokarak elde edebiliyorsunuz. Ağır zırhla donanmış olan Devourer düşmanlarına yirmibeş puan hasar veren ve geniş bir alanı etkileyen zehirli asit bulutları püskürtüyor. Ancak bu bulutlar bulaştıkları birimlere sadece hasar vermekle kalmıyor, ayrıca onların daha yavaş ateş etmesini ve bir sonra ki saldırıdan daha fazla hasar almasını sağlıyor.

Chitinous Plating Bu Ultralisk birimlerine iki kat daha zırh veren yeni bir upgrade, böylece bu dev canavarlar çok daha dayanıklı bir hal alıyorlar.

Anabolic Synthesis Bu Upgrade ise yine Ultralisk birimlerine uygulanıyor, onların iki katı daha hızlı ilerlemesini ve saldırmasını sağlıyor. Böylece Ultraliskler savaş alanındaki en güçlü yer ünitelerinden biri haline geliyorlar.

Zerg için yapılan genel değişikliklerden bazıları ise şöyle, öncelikle Hatchery fiyatı üçyüz minerale düşürülmüş, ancak yeni Larva oluşum süresi biraz uzatılmış, ayrıca ikinci Hatchery biraz daha uzun bir sürede kuruluyor. Bu sayede oyun başlar başlamaz gelen Zergling akınları biraz olsun önlenmiş. Üs savunması ise eskisinden güçlü, Sunken Colony ve Spore Colony artık daha hızlı yapılıyor, daha dayanıklılar ve özellikle Sunken Colony iki katı hasar veriyor. Bunun dışında pek fazla değişiklik yok, burada amaç Zerg ırkının daha dengeli ve diğerleriyle başabaş bir hale getirilmesi olmuş.

You Got My Attention!

Genel olarak ele aldığımızda Broodwars zaten iyi olan bir oyunu çok daha mükemmel bir hale getiriyor diyebiliriz. Üç yeni harita tipi ve dekorları Map Editor ile çalışmayı sevenleri ayrıca memnun edecektir, şahsen ben çöl haritalarını çok tuttum diyebilirim. Ancak görevlerin zorluğu konusunda sizi uyarmalıyım, tıpkı Warcraft 2 Beyond The Dark Portal görevleri gibi bunlarda son derece zor, fakat görev tiplerinin bolluğu hoşunuza gidecektir. Mesela bir görevde önce düşman Battlecruiser filosunu çalıyor ve hemen ardından da onlarla düşmana saldırıyorsunuz. Yapay zeka konusuna gelince, Broodwars bu konuda da Starcraft üzerinde birkaç değişiklik yapıyor, sonuçlar ise korkunç, Blizzard programcıları olayı aşmışlar diyebiliriz. Özellikle Free For All oynarsanız karşınızda değişik yeteneklerde ve kafalarda insan oyuncular varmış hissine kapılabilirsiniz. Bilgisayar kesinlikle her taktiği deniyor, her imkandan faydalanıyor. Bu arada ufak bir uyarı, oyunda hile kullanırsanız bunlar düşmanları da etkileyebiliyor, özellikle de ölümsüzlük hilesi! Sonuç olarak Starcraft sizde de bağımlılık yaptıysa derhal gidip Broodwars diskini alıyorsunuz, iki defa düşünmeye bile gerek yok.

Genel Puan: 9



Starcraft Broodwars Blizzard/RTS/ 1 CD

İNCELEYEN	: War Lord				
SİSTEM	: Windows 95/98/NT	HD Alanı	: 40 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 90	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 16MB	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Superbike WORLD CHAMPIONSHIP

Babanız sizi hiç uyarmadı mı, motorsikletler TEHLİKELİDİR! Size özgürlüğün ne olduğunu öğretirler, bir daha asla herşeye kolay kolay boyun eğemezsiniz.


Kazandığınızı böyle hareketlerle belirtmeniz ne ayıp!

Geceyarısı. Koltuğumda oturmuş sessizliğin tadını çıkarıyorum. Ne insanların, ne de o aptal otomobillerinin gürültüsü var sokaklarda. Sadece sessizlik var şimdi. Derken çok uzaklardan, gecenin içinden gittikçe yaklaşan bir homurtu duyuyorum, çok tanıdık bir ses, pencerenin önüne gidiyorum. Karanlığın içinden bir Harley ve siyahlara bürünmüş binicisi çıkıyor, asfaltı titreten bir ritmle geçiyor. Birkaç dakika sonra başka bir ses duyuyorum, bu defa gelen dört silindirli bir spor motor, o da karanlığı yarıyor ama bu defa ağır bir ritmle değil. Hayır, bu defa yüksek desibelden bir uğultu hakim oluyor geceye, adeta bir meydan okuyuş, bir savaş narası bu. Güçlü farlar geceyi adeta yakıyor, motor ve binicisi boş asfaltta bir fırtına gibi esip geceye karışıyorlar. Yavaşça dönüp montumu giyiyorum, çizmelerimi çekiyorum ve kaskımı alıp kapıdan çıkıyorum. Şimdi gün ışığının getirdiği tüm üzüntüleri ve kalp kırıklıklarını unutma zamanı, sadece rüzgar ve yol var. Anahtarı çevirip marşa basıyorum, motorum "Nerede kaldın be adam?" dercesine homurdanıp canlanıyor. Gidecek bir yer yok, sadece boş ve bitmek bilmeyen yollar, şafağa kadar özgürüm şimdi. Vitese takıp gazlıyorum, motorum kendi savaş çığlığını atıp beni karanlığın ötesine doğru uçuruyor.

Superbike Nedir?

Bilmeyenler için anlatayım, Dünya Superbike Şampiyonası (W.S.B.) motorsiklet sporları dünyasında çok önemli bir yere sahiptir, hemen hemen bütün büyük markalar ve onların efsanevi binicileri buna iştirak ederler. Tüm dört silindirli (750 cc.) ve iki silindirli (1000 cc.) dört zamanlı spor motorsikletlere açıktır, tabii bu motorlar seri üretim makineler olmak durumundadır. Bağımsız takımlar da isterlerse ve yeterli maddi imkanları varsa buna katılabilirler, ancak bu şampiyona öncelikle fabrika takımlarının kapışığı ve motorlarının üstünlüklerini gösterdikleri uluslararası bir arena konumundadır. Şampiyonanın farklı ayakları her yıl dünyanın pek çok yerinde bulunan efsanevi pistlerde geçilir, bu pistler de motorlar ve biniciler kadar efsanevi üne sahiptirler. Evet, artık W.S.B. hakkında az çok bir fikriniz oluşmuştur. Şimdi gelelim elimizdeki oyuna. Electronic Arts özellikle spor oyunları konusunda kendini kabul ettirmiş bir şirket, FIFA ya da NBA serilerini duymayan kalmamıştır herhalde. Ancak dünyada spor kelimesi sadece futbol ile ilişkilendirilmediğinden, EA başka spor dallarını konu alan oyunlar da yapıyor ve bunlar oldukça fazla satıyor. WSB işte bu oyunlardan biri, ancak EA tarafından yakında piyasaya sürülecek oyun birçok konuda benzer motorsiklet yarışı simulasyonlarından ayrılıyor.

Bilgisayarınız Kaç Silindirli?

Yeni nesil yarış ve simulasyonların hemen hepsi grafik açıdan mükemmel olma çabası içindeki yapımlar, yani sistem ihtiyaçları pek öyle mütevazı sayılmaz. Doğru, bir Pentium 166 ile çoğu oyun çalıştırılabilir, ancak sadece çalışmakla yetinirler ve siz de heyecanlı bir yarış yerine sıkıcı bir slayt gösterisi izlemek zorunda kalırsınız. WSB için de durum pek farklı sayılmaz; test için 200 MMX, 64 MB RAM ve Diamond Monster takılı emektar makinemi kullandım. Doğrusu pistte tek başıma giderken performans pek fena değildi, ancak ne zaman gerçek bir yarışa girdim ve ekranda aynı anda bir sürü motor belirdi, işte o dakikada iş berbat oldu. RAM ve Monster yine de yeterli olabi-

lirdi, ancak artık 200 MMX ne motor, ne de uçuş simulasyonlarında ekranda beliren kalabalık bir grubu işlemeye yetmiyor. Bu yüzden P-2 serisi bir işlemci ve bol hafızalı bir ekran kartı, tercihen Banshee ya da Riva TNT gibi bir ürün, bolca oyun oynamaya niyetli olanlarımızın ihtiyaç listesinde ilk sırada bulunuyor. Bunun dışında bu tür oyunları hakkını vererek oynayabilmek için iyi bir analog Joystick şart, üstelik güzel bir model hiç pahalı sayılmaz, bence en az işlemci kadar önemli bir detay bu. Bunun dışında Multiplayer oyunlara katılmak için ne gerektiğini artık neredeyse kundaktaki bebek bile biliyor, hızlı bir Internet bağlantısı, bulabilirseniz bir zahmet bana da haber verin.

Şu Benim Yaşlı Kız

WSB çoğu oyundan farklı demiştik, herşeyden önce isimler ve yerler tamamen gerçek. Çoğu şirket isim hakkı bedeli ödememek için oyunlarında uydurma pist, motor ve biniciler kullanır. Burada ise durum tam tersi, herşey gerçek hayattan alınma. Pistler şampiyonaya ev sahipliği yapan gerçek pistler; Misano, Shah Alam ve diğer isimler konuyla ilgili olanlara tanıdık gelecektir. Biniciler ve takımları için de aynı şey söz konusu; Scott Russell, Carl Fogarty ve diğer tüm ünlü isimler oyunda kısa birer özgeçmişleriyle beraber yer alıyorlar. Tabii binicilerin tulumları, motorları ve pist etrafındaki reklam panolarında yer alan isimler de gerçek. Bunun dışında en önemli diğer detay olan motorlar da gerçekten yarışlara katılan markalardan oluşuyor. WSB şu an beş önemli markanın etkisi altında; Ducati, Yamaha, Kawasaki, Honda ve Suzuki. Tabii ender olarak pistlerde özel yapım bazı motorlara ve başka fabrikaların takımlarına da rastlamak mümkündür, ancak saydığım beş markanın hakimiyeti tartışmasızdır. Her motor grafik, ses ve sürüş özellikleri açısından dikkatle modellenip oyuna konulmuş. Ayrıca oyunda WSB ile ilgili pek çok ilginç bilgiye ulaşabileceğiniz bir bölüm de mevcut, fakat bence "Pit Girls" kısmını biraz ufak tutmuşlar, heh!

Motorsiklet İyidir!

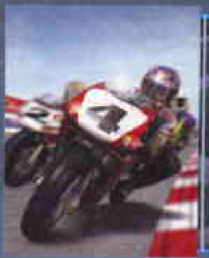
WSB uğraşmak isteyen oyuncuya pek çok seçenek sunan bir oyun, tam gerçekçilik seviyesinde oynayabilir ya da çoğu detayı kapatıp Arcade modunda canınız istediği gibi yarışabilirsiniz. Yarış kuralları, hasar durumu, hava koşulları ve sürüş yardımı gibi pek çok seçenek üzerinde istediğiniz gibi değişiklik yapabilirsiniz. Gerçekçi bir oyun isteyenler için de çok seçenek var. Mesela yarış öncesinde deneme turları atarak motorun hangi piste nasıl tepkiler verdiğini ölçebilirsiniz. Telemetry şıkkı test esnasında motorun durumunu kaydetmenizi ve buna uygun ayarlar yapabilmenizi sağlayan önemli bir yardımcıdır. Motor üzerinde yapabileceğiniz çok değişiklik var, lastiklerden tutun da şasiye dek çoğu parçayı gerektiği gibi ayarlayabiliyorsunuz. Motorların ve sürücülerin yarış esnasında etkisi altında kaldıkları fizik kuralları da oldukça detaylı bir biçimde oyuna yansıtılmış, bir motorla yapılabilecek her türlü hatayı ve tabii kazayı oyunda yapmanız mümkün. Ancak en önemli ve atmosfere en büyük katkıyı yapan detay, farklı kamera açılarının kullanılması olmuş. Motoru geriden takip edebileceğiniz gibi, doğrudan pilotun gözünden görerek de yarışabilirsiniz. Doğrusu bu açılar sayesinde dizliğinizi asfalta sürmüş kadar heyecan yaşamak mümkün, EA programcılarından bazıları motora binmeyi biliyor sanırım.


Kaskınızı yanınızda getirmeyi unutmamışsınızdır, umarım.



Alın, Aldırın, Kullanın

Gelelim grafiklere, doğrusu motorlar ve binicileri oldukça iyi tasarlanmışlar, ne var ki pistlerin etrafına serpiştirilen ağaçlar, seyirciler ve tabelalar gibi detayların aynı kalitede olduğunu söylemek mümkün değil, özellikle dış açılardan izlerken karton levhalar gibi görünüyorlar. Ayrıca bazen grafiklerde belli bozulmalar görülüyor, ancak benim elimdeki oyunun en son sürümü değildi ve herhalde EA diğer oyunlarında olduğu gibi, bunu da iyice rafine ederek piyasaya sürecektir. Bunun dışında ses ve müzikler için çok iyi demek zor, ancak bu da son versiyonda tamamen değişebilir tabii. Yapay zekaya gelince, bu oldukça önemli bir detay ve hiç kötü olmadığını söylemeliyim. Ne var ki binicilerin anlık ruh hali değişimlerini ve hırslarını formüle dökmek biraz imkansız sayılır, bu yüzden bu tür oyunlarda bu faktörün eksik kalması kaçınılmazdır, gerçek yarışlarda ise bu belirleyici bir rol oynar. Sonuç olarak WSB oldukça iyi bir oyun, tabii motora yabancı olanların ilgisini çekebilir mi, bilemiyorum. Ancak Electronic Arts programcılarının şu ana dek ürettikleri oyunların kalitesine bakarsak zaten başka türlü olması da beklenemezdi.



Superbike Electronic Arts/Yarış/ 1 CD

Genel 8 Puan

İNCELEYEN	Storm Guard				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	120 MB	GRAFİK	★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	Pentium 133	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★☆☆
RAM	16 MB	MULTIPLAYER	Var	ATMOSFER	★★★★★★★★★☆
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick — LEVEL CD : Verilmedi



Baldur's Gate



Bir gölgeyi tutabilir misiniz? Bir nehrin tersine akmasını sağlayabilir misiniz? Azrail ile göz göze gelip de sağ kurtulabilir misiniz? Evet mi? O zaman, Baldur's Gate'e hoşgeldiniz.

9. gün: Karanlıklardan gelen fısıltı iyice yoğunlaşmaya başladı. Şu zamana kadar çoğu insandan cesur olduğumu düşünürdüm, ama şu an, şu zifiri karanlıkta sebebini bilmediğim bir dehşet içimi kaplamış durumda. Bu duruma daha ne kadar dayanabilirim bilmiyorum, delirmemek için irademle müthiş bir savaş içindeyim.

11. gün: Bu mahzenlere gireli ne kadar oldu? Hiç bilmiyorum, hatta artık umursamıyorum bile. Dehşetin ta kendisinin kalbindeyken, bir günün, bir saniyenin veya yılın ne önemi var ki? Artık bu lanetli yere neden girdiğimizi bile unuttum, tek bildiğim sürekli olarak aşağıya indiğimiz. Keşke Antar yanımızda olsaydı, o her zaman bize destek olur, moralimizin bozulmasına izin vermezdi. Ama gitti işte, zaten bir kere dinlenmek için durmaya görelim, uyandığımızda içimizden birisi kaybolmuş oluyor. Önce Seleina, sonra Gorelon, ve en son Altar. Sadece Rulain ile ben kaldım, ama bizim de sonumuz pek parlak görünmüyor.

13. gün: Artık önümüzü aydınlatacak en basit büyüleri bile yapamıyorum, ne yeterli malzemem var, ne de büyüye gerektiği kadar konsantre olabiliyorum. Elimde sadece babamın"parşomen" kalmış. Ama onu okuyamam, okursam ne olacağını iyi biliyorum. Belki bizi buradan kurtarabilecek olan tek şey de o ama, bilmiyorum.

17. gün: Karanlık.... Sürekli karanlık.... Boğuyor beni.... Sanki yumruk şekline girip boğazımdan içeri dalıyor, kalbimi buz gibi avuçlarının içine alıp sıkıyor, sıkıyor... Çıldırmak istemiyorum, çok korkuyorum.... Çok karanlık.

18. gün: Erzağımız tükenmek üzere, suyumuz biteli ise neredeyse iki gün oluyor. Her ne kadar kadın da olsa, soğukkanlı bir savaşçıdır Rulain. Onun bile dizlerinin titrediğini görüyorum. Açlıktan mı yoksa korkudan mı bilmiyorum, sormadım. Beraber geçirdiğimiz onca maceradan sonra, bu cehennemde yine birlikte öleceğimizi bilmek biraz olsun içimi rahatlatıyor.

19. gün: Artık ne müthiş hazineler, ne yukarıdaki dünyayı kurtarmak umurumda değil. Bir avuç soğuk su için canımı bile feda edebilirim.

20. gunSon olarak mola verdiğimiz yerde nöbet tutarken bitkinlikten bayılmışım. Ve bir rüya gördüm. Babamı gördüm rüyamda, yüzünde huzurlu ama aynı zamanda tuhaf bir şekilde kederle yüklü bir ifade vardı. Bir elini bana uzatmıştı, belli ki "Gel" diyordu. Diğer elinde ise, o vardı. "Parşomen". Bunun ne demek olduğunu iyi biliyorum ve yapmam gerekenin ne olduğunu anladım. Bunu yapmam lazım, çünkü ikimizin de ölmesine gerek yok. Rulain'in kurtulacağını bilmek bana yetiyor. Hazır ol baba, yanına geliyorum. Geliyorum. . . .

Rolünüzü iyi oynayın

İçinizden kaçı şimdiye kadar masaüstü FRP oynama şansına erişti bilemiyorum. Ama bu oyun, çoğunuzun zannettiği gibi Monopoly, Kızmabirader cinsi oyunlarla uzaktan yakından bile benzemiyor. Tamamen hayal gücünüzle doğru orantılı olarak zevk alırsınız masaüstü FRP'lerden. Ama bir o kadar da zaman kaybeder, kilo sahibi olursunuz. Oyuna genellikle akşamüstü 4:00'te oturulur, sandviçler yenir, kolalar içilir, ejderhalar (veya o günün spesiyalitesi hangi yaratıksa o) öldürülür. Grup içinden birisi diğerini sırtından bıçaklar, kavga çıkar, olayı ayırması gereken Dungeon Master kıskıs gülerek kavgayı seyreder. Sonra ev sahibinin annesi yeni parti sandviçleri getirir, kavga ve küskünlük aniden unutulur. Sonra bir de bakılır ki sabah 7:00 olmuş ama oyuna başladığınız şehirden iki arpa boyu uzaklaşamamışsınız. Yine de insanlar müthiş eğlenir, vedalaşılır, bir hafta sonra maceraya devam etmek için sözleşilir ve uykulu gözlerle evlere doğru yola çıkılır.

Maalesef şimdiye kadar masaüstü FRP'lerin tadını bilgisayara yansıtmak için yapılan çoğu çalışma başarısız oldu. Son zamanlarda birçok FRP rakiplerinin arasından sıvrıldı, Might&Magic 6, Fallout ve Betrayal in Krondor gibi. Ama bunların çoğu masaüstündeki karmaşık kuralları bilgisa-

yara aktarmaktansa, kendine özgü kuralları kullanan oyunlardı. Gerçek anlamda bilgisayar RPG'si (CRPG) kavramına en çok yaklaşan oyun Fallout oldu.

Yaklaşık iki senelik bekleyişin ardından, Fallout'un yapımcıları ile Kanadalı şirket Bioware'in ortak çalışması olan Baldur's Gate piyasaya çıktı. TSR'ın ünlü dünyası olan Forgotten Realms'i mekan tutan Baldur's Gate, CRPG türünün bütün kurallarını baştan yazıyor.

Baldur's Gate'de maksimum altı kişilik bir grubu yönetiyoruz. Macera, Sword Coast bölgesindeki Candlekeep adlı şehirde başlıyor. Büyücü ve aynı zamanda bölgenin en geniş kütüphanesinin kıdemli bir mensubu olan manevi babamız Gorion, elimize birkaç parça altın tutuşturup uzun bir yolculuğa hazırlanmamızı söylüyor. Biz daha ne olduğunu anlayamadan Gorion ile bilmediğimiz bir yere doğru yola çıkıyoruz. Bize tek söylediği, eğer başına bir şey gelirse Friendly Arm Inn'deki eski dostları Khaled ve Jaheria ile buluşmamız gerektiği. Ve çok geçmeden başına birşeyler de geliyor. Korkunç, metal bir zırh içindeki bir adamın önderliğinde bir grup saldırıyor. Adamın söylediklerinden istediğinin siz olduğunu anlıyorsunuz. Gorion bütün büyü gücünü kullanarak sizi koruyor, ama zırhlı adamın ellerinde can vermekten de kurtulamıyor. Korkmuş, tecrübesiz, nereye gideceğinizi bilmez şekilde bir köşeye saklanıp, sabah olunca ne yapacağınızı bilmez bir şekilde yola koyuluyorsunuz.

Tabii bu hikayenin sadece sizinle ilgili kısmı. Bölgeye demir sağlayan Nashkel madenlerinde de birşeyler olmakta. Çıkan demirin çoğu ele alınır alınmaz toz gibi dağılmakta, dökülecek durumda olan az miktardaki demir ise silah haline geldikten kısa bir süre sonra ya cam gibi kırılmakta veya yol kesen haydutlar tarafından kervanlardan çalınmakta. Bölgedeki iki büyük güç olan kuzeydeki Baldur's Gate şehri ile güneydeki Amnish askerlerinin yaşadığı Nashkel şehri ve civarı, bölgedeki sorunlardan birbirlerini sorumlu tutmakta. Büyük çaplı ve bölgeyi sarsacak bir savaşa doğru hızla gidilmekte. Bütün bu politik karmaşanın ortasında ise, siz ömrü boyunca hiç ayrılmadığı şehirden apar topar ayrılmış genç bir büyücü (savaşçı, rahip, izci vs.) olarak şu soruların yanıtlarını bulmalısınız: İki şehrin savaşa girmesini nasıl önleyebilirsiniz? Bütün bölgedeki demir kaynaklarını çürüten kim veya ne? Ve, sizin ölmenizi bu kadar çok isteyen o zırhlı adam kim?

İzometrik rüyalar

Peşin peşin söylemem gerekiyor ki Baldur's Gate daha önce FRP oynamamış birisinin altından kalkamayacağı kadar karmaşık bir yapıya sahip. Daha önce hiçbir bilgisayar FRP'sinde olmadığı kadar orijinal AD&D kurallarına sadık kalınmış. Yine de bu yazıyı okuyup da FRP olayına ilgi duyanlara biraz olsun yardımcı olması maksadıyla, oyunda karşılaşıp da herkesin anlayamayacağı terimlerin açıklamalarını "ACEMİ FRP'CİNİN SÖZLÜĞÜ" başlıklı kutuda bulacaksınız.

Her zaman olduğu gibi, kendinize bir karakter yaratarak oyuna başlıyorsunuz. Adamınızın dış görünüşünden fiziksel ve entelektüel özelliklerine kadar bütün ayarlamaları yapmak elinizde. Ama oyunun genelinde olduğu gibi, bu özellikler de belli kurallara bağlı kalınarak atılan zarların sonuçlarında belirleniyor. O yüzden, kendinize göre en iyi seçim karşınıza çıkana kadar REROLL tuşuna basın. Oyuna geçtiğinizde şok oluyorsunuz, çünkü ekranın sol ve alt tarafı menülerle dolu. Ama korkmanıza gerek yok. Baldur's Gate'in karmaşık yapısına ve görünüşüne rağmen, mükemmel arabirimi sayesinde oynanabilirlik hiç düşmüyor. Tabii bu oyun Half Life değil, başarılı olmanız için arabirimi en verimli ve hızlı biçimde kullanmayı öğrenmek gerekiyor. Oyun sırasında SPACE'e basarak zamanı durdurabilir ve adamlarınıza emirler verebilirsiniz. Tekrar Space'e bastığınızda adamlarınız emirlerinizi yerine getirecektir. Ekran düzeni hakkında yakındığım tek şey, menülerden arta kalan oyun alanının oldukça küçük olması ve 640*480'den daha yüksek bir çözünürlükte oynayabilmek



gibi bir şansınız da yok.

Baldur's Gate'de öyle bir atmosfer var ki, kendinizi gerçek bir dünyada dolaşır gibi hissediyorsunuz. Bir şehre girdiğinizde her yer insan kaynıyor. Nöbetçiler etrafta dolanıyor, insanlar kendi aralarında sohbet ediyorlar. Tavernalarda ayyaşların hıçkırıkları ile kavga edenlerin patırtıları birbirine karışıyor. Şehirden ayrılıp da araziye çıkınca bu canlılık biraz olsun azalıyor, çünkü burada karşılaştığınız hemen her yaratık düşman ve onlarla karşılaştığınız anda savaş başlıyor. Zaman normal bir şekilde ilerlerken, gündüz yerini geceye bırakıyor veya hava birden kararıp gök gürültüleri arasında sağanak bir yağmur başlıyor. Oyundaki grafik ve seslere gösterilen özene hayran kalmamak elde değil. Tabii yönettiğiniz karakterlerin de bu ince detaylardan nasibini aldığını hemen belirteyim. Adamınıza giydirdiğiniz her parça zırh, silah ve büyülü aleti üstünde görebiliyorsunuz. Hatta sadece görmekle kalmayıp duyabiliyorsunuz. Mesela bir hırsızı yönetirken üstünde zırh yoksa sessiz bir şekilde hareket ettiğini görüyorsunuz, deri zırh giydiğinde ise attığı her adımda üzerindeki zırhın gıcırtısını dahi duyabiliyorsunuz. Hep derim zaten, mükemmel oyunu iyi oyundan ayıran detaylara gösterilen özendir. İşte size mükemmel bir oyun.

Tebrik etmek isterdim

Yapımcı şirket Black Isle daha önce Fallout 2'yi yapmıştı. Sadece iyi olup herkesin işine koşmak zorunda değildiniz; istediğiniz kadar kötü olmak, geldiğiniz köydeki herkesi kurşuna dizmek elinizdeydi. İyiyi veya kötüyü canlandırmanız arasında zorluk olarak pek fazla fark yoktu, ama nedense bunu Baldur's Gate'de uygulamamışlar. Genel hikayenin akışına şöyle veya böyle uymak zorundasınız ve her önünüze geleni öldürürseniz, gidip huzur içinde uyuyabileceğiniz bir han bulamayabilirsiniz, çünkü her şehirde istenmeyen adam ilan edilirsiniz. Yine de tam olarak lineer bir oyun sayılmaz Baldur's Gate'de arada takılıp gidebileceğiniz yüzden fazla yan görev var. Ama eninde sonunda bu yan yollardan çıkıp ana senaryoya dönmeniz gerekeceğini unutmayın.



Çoğu FRP'de grup içi etkileşim yoktur. Grubunuzun içinde saf kötülüğün timsali olan bir büyücü ile, tanrısı adına kılıç sallayan dürüst bir Paladin bulundurmanız hiç fark etmez. Taban



Hiç beklemediğiniz anda tehlikeyle burun buruna gelebilirsiniz.



Acemiler için FRP sözlüğü

Aşağıdaki terimlerin çoğu sayısal değerlerle belirleniyor ve FRP'lerin mantığı gereği zar atılarak belirleniyorlar. Tabii bilgisayarın zar attığını siz göremiyorsunuz, ama Baldur's Gate tamamen orijinal AD&D kurallarına bağlı olarak tasarlandığından, sayısal değerlerde gerçeğine uygun olarak belirleniyor.

AC (ARMOR CLASS): Üzerinizdeki zırh, kalkan ve büyülü malzemelerin sağladığı korunma etkeni. Bazı oyunlarda yüksek olması iyidir, ama AD&D oyunlarında AC değeri düştükçe, vurulmanız zorlaşır.

HP (HIT POINTS): Kısaca, sağlık gücünüz. İlk başlarda bu değerin çok düşük olması yüzünden büyücü oynamak çok zor gelecektir. Büyü, iksir veya uyuyarak artar. Uyuduğunuz mekanın konforu durumuna göre, sekiz saatte 1-4 HP iyileşirsiniz.

THACO (TO HIT ARMOR CLASS 0): Kısaca, AC'si 0 olan birisini vurma şansı. Eğer Thac0'nuz 3 ise, AC'si 1 olan birisine vurmak için 2 ve üzeri bir zar atmanız gerekir.

SAVING THROW: Zor durumdaki bir karakterin veya üzerine zararlı bir büyü yapılmış karakterin zarar görmeden veya az bir zararla kurtulma şansı. Saving Throw özelliği olan bir büyü yapıldığında, hedef bir zar atar. Eğer gerekli sayıyı tutturabilirse kurtulur. Yoksa büyünün etkisini hisseder. Saving Throw değeri hedefin, büyüyü yapan kişinin ve büyünün özelliklerine göre değişir.

EXPERIENCE (TECRÜBE PUANI): Yaptığınız her iş, başarıyla bitirdiğiniz her görev ve öldürdüğünüz her yaratık tecrübe puanı olarak size yazılır. Bir sonraki seviyeye çıkmak için belli bir tecrübe puanını biriktirmeniz gerekir. Bu puan, her karakter sınıfına göre değişir.

LEVEL (SEVİYE): Belli bir tecrübe puanı barajını geçenler mesleklerinde bir sonraki seviyeye ulaşmış olurlar. Böylece HP'leri arttığı gibi, mesleklerinin daha gelişkin özelliklerini de kullanabilir hale gelirler. Mesela büyücüler 3. seviyeye ulaştıklarında 2. seviye büyüler yapabilmeye, 1. seviyeden de bir tane fazla büyüyü akıllarında tutabilme yeteneğine sahip olurlar.

DUAL CLASS CHARACTERS: Bazı meslek gruplarını seçerseniz, 2. seviyeye ulaştıktan sonra onun Dual Class, yani çift meslekli olmasını sağlayabilirsiniz. Tabii bunun bazı dezavantajları var. En büyük dezavantajı, Dual Class yaptığınız kişinin yeni mesleğinde seviye olarak eski mesleğin bir üstüne çıkana kadar eski mesleğinin özelliklerini kullanamaması. Mesela 5. seviye bir büyücüyü Dual Class büyücü/savaşçı yaparsanız, savaşçılıkta 6. seviyeye gelinceye kadar büyü yapamaz.

tabana zıt düşünceleri olsa da hepsi yan yana dövüşürler. Ama Baldur's Gate öyle değil. Eğer gruptaki insanlar birbirlerinden hoşlanmazsa, bunları sözlü bir şekilde belirtirler. Bir süre atışırlar, eğer gruptan ayrılacak kişileri belirlemekte gecikirseniz, bir de bakmışsınız kılıçlar çekilmiş, sanki etrafta yeterince düşman yokmuş gibi grup elemanlarınız birbirlerini kesiyor. Eğer gruptan başkası da bu dövüşe katılmak isterse vay halinize, siz sadece kenara çekilip seyredebilir veya "daha az" sevdiğiniz tarafın mezarının kazılmasına yardımcı olursunuz.

Şimdi, gelelim oyunun en tatsız yanına: BUG'lar. Baldur's Gate her ne kadar bir yıldır beta testi aşamasında olsa da, bu genişlikteki bir oyunun hatalarının tamamen bulunup ayıklanmasının zor olacağı kesin. Ama oyunda tamamen çöküp Windows'a dönmemizi sağlayan hataları var. Birincisi Nashkel'e girince ortaya çıkıyordu. Bu hata 1.1.4315 yaması ile düzeltildi, ama bu sefer de Gnoll Stronghold'daki demonun ortasında oyundan atılıyoruz. Gerçi burası bir yan görev, illa ki gitmeniz gerekmiyor, ama yine de sevimsiz bir durum. Oyunun en son yamaları için Level CD'sini takip edin ve arada bir www.interplay.com'a göz atın.

Baldur's Gate'i tek kişi ile oynamak çok zevkli olabilir, ama oyunun esas tadı birkaç kişi biraraya gelip de Multiplay olayına girince çıkıyor. Tam olarak masaüstü FRP'nin zevkini bu şekilde alıyorsunuz. Birkaç kişi beraber oynarken Diablo'daki gibi Deathmatch yapmıyor, tek kişilik senaryoyu hep beraber oynuyorsunuz. Oyunun özü de orada zaten, yoksa bilmem kaç kişiyi öldürüp de FRAG sayısını katlamak isteyenler gidip Quake oynasınlar.

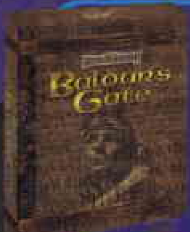
Sonuç olarak, elimizde son zamanların en sağlam oyunlarından biri bulunuyor. Zaten üç aydır içinde feleğimizi şaşırmış durumdayız. Son iki senenin en kaliteli oyunları sanki sözleşmişcesine aynı anda piyasaya sürüldü. Baldur's Gate de bu oyunlar arasında kendi krallığını ilan edecek kadar kaliteli. Gerçi sinir bozucu hataları yok değil ama, bir sonraki yama ile onların da düzeltileceğinden eminim. Hoşça kalın, dostça kalın... L

......
- Rulain, uyan hadi. Rulain..
- Hmm, ne var?
- Bir şey yapmam lazım Rulain, senin yardımına ihtiyacım var. Buradan kurtulmanın yolunu galiba buldum.
- Nasıl yani? Kurtulmak mı? İnanamıyorum...
- İnan, kalk hadi. Kalk.
- Tamam, ama ben hâlâ anlamad...
- Elimi tut.
- Ne?
- Tut elimi dedim ve gözlerini gözlerimden sakın ayırma. Sadece güneşi, buraya gelirken gördüğümüz o cennet gibi koruluğu ve yanından akan dereyi düşün. Düşün...
- Tamam ama sen ne...
- Toleinaa quessetema gulag...
- Blaxis, ne yapıyorsun sen?
- ...Keanol sualdianyo tuas kernadon...
- Yoo, ne yapmak istediğini anladım. Asla izin veremem buna. Hayır, hayır.
- ....Parmatema kioask. Turazig Rulain KELANOOORR.........
- Yapma Blax, yapmaaa.
- ....ARRRL BEREEEEEETHH.......
- YOOOOOOOOOOOO.

İşte BALDUR'S GATE Dünyası!







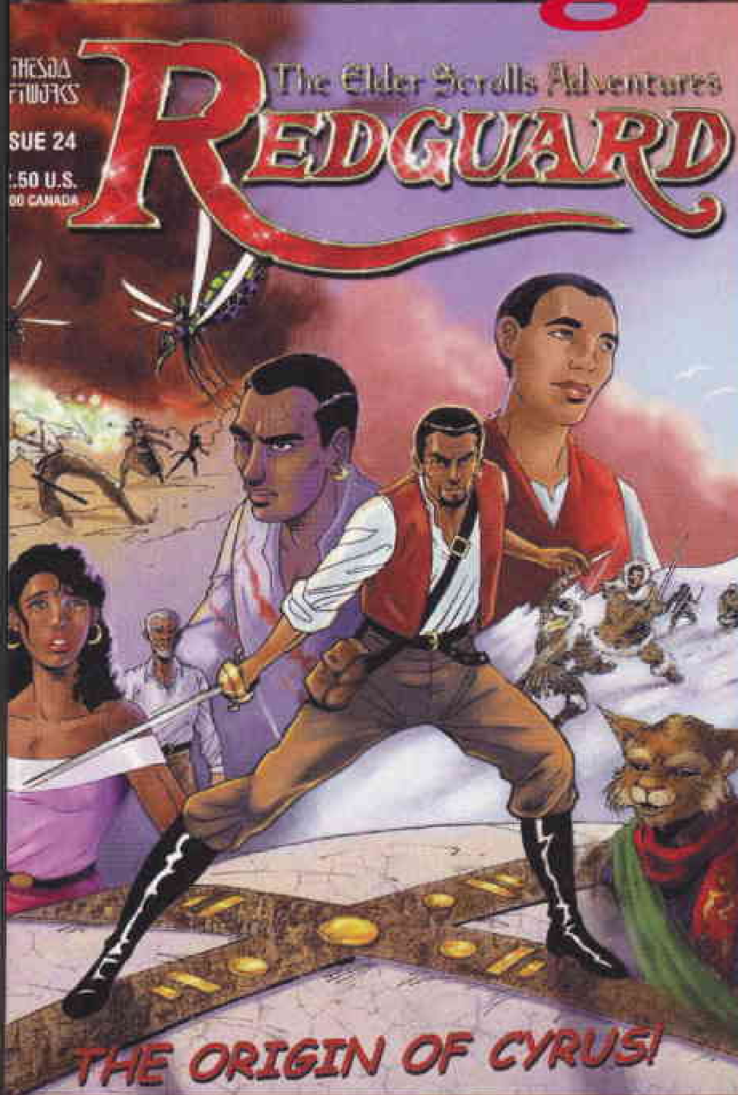
Baldur's Gate Bioware - Black Isle/FRP/ 5 CD

Genel 9 Puan

İNCELEYEN	Sinan Akkol				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	380 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 166	CD-ROM	8 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★★★
RAM	16MB	MULTIPLAYER	Var	ATMOSFER	★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick LEVEL CD : Temmuz 98

Redguard



Bethesda uzun zamandır reklamını yaptığı Redguard'ı en sonunda piyasaya sürdü.Ama oynanmaya değer mi? Uzayda yaşam var mı? Dinozorların kaç dişi olur? Yok deve!

Bethesda bir hüzündür benim gönlümde, geçmek bilmeyen bir yara! Yani bir şirket hem bu kadar iyi hem de bu kadar kötü olabilir mi? Bu adamların huyudur; kalkıp öyle oyunlar yaparlar ki, hem sever hem de nefret edersiniz! Biraz aşka benziyor yani, gönlünüzü aynı anda ısıtması ve dondurması çok doğal. İşte adamların en son oyunu Redguard, pek çok açıdan rakipsiz diyebileceğim bir yapım, adeta bir sanat eseri. Fakat aynı zamanda ben de tırnaklarımı yeme ve hatta parmaklarıma doğru kemirmeye devam etme isteği uyandıran bir işkence aracı! Neden? Evet neden, neden bir kez olsun Bethesda şöyle adam gibi on yıldız alabilecek bir oyun yapmaz? Neden her yaptığı oyun böyle olur? Daggerfall oynayanlar oradaki absürd Bug demetlerini bilirler, bu adamların yaptığı hemen her oyunda geçerli olan bir durum, ya bir sürü Bug oluyor, ya da aptalca tasarım hataları. Bu şirketin oyunları sizi bir şekilde kızdırıyor yani. Ancak hemen tırsmayın, Redguard yine de oynanabilecek bir oyun, tabii eğer yeterli sabra sahipseniz.

Sistem Yok mu Laaa!

Şimdi, öncelikle bir konuyu ortaya çıkaralım; Redguard işletim sistemi olarak Windows 95 kullandığı söylenen bir oyun. Ancak ne var ki, artık bir hayli eskimiş olan XnGine grafik Engine kullanılarak yapılmış, bu birkaç değişiklik hariç iki yıl önce Skynet isimli oyunda kullanılanın aynısı. Millet haldır haldır yeni Engine yazmak için uğraşırken, adamlar hâlâ eskisini kurcalayıp duruyorlar. Neyse, bu Engine DOS tabanlı, yani Windows altında çalıştırdığınız zaman aslında bir DOS penceresi açıp oradan çalışıyor. Uygulamada bunun şöyle sakıncalı sonuçları var; öncelikle DOS altında ses kartınızın sürücülerini tanımamazlık edebilir, benim başıma geldi. Diğer bir sorun ise oyunun DirectX sürücülerini kullanmaması. Peki bu ne demek? Bu durum doğrudan grafik kartınızı ilgilendiriyor. Oyunun iki grafik modu mevcut; 3Dxf ve Software. Eğer 3Dfx işlemcili bir ekran kartınız yoksa, yani başka marka grafik hızlandırıcı kartlar kullanıyorsanız, o zaman sadece Software moduyla yetinmeniz gerekecek. Software modunda grafiklerin kalitesi hafif köpek maması tadında, hele 3Dfx modunu gördükten sonra hiç çekilmiyor. Bu büyük bir aptallık, özellikle pazarlama açısından. Bunun dışında nasıl bir sistem lazım bir bakalım, işlemciniz en az Pentium 166 olmalı, 32 MB RAM, 4 hızlı bir CD sürücü ve sabitdisk üzerinde yaklaşık 350 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacak. Oyun iki disk üzerinde geliyor, ilkini kullanarak kurulumu yapıyorsunuz ve onunla işiniz bitiyor, oynamak için sadece ikinci diski kullanıyorsunuz. Bunun dışında eğer oyundan biraz olsun zevk almak istiyorsanız, Voodoo bazlı bir ekran kartı tavsiye ederim. Kafası karışanlara bir daha hatırlatayım, Voodoo bazlı kartlar 3Dfx işlemci setine sahip olan kartlardır, yani 3Dfx bir kart markası değil, kartlarda yaygın olarak kullanılan bir işlemciyi üreten şirketin adıdır, haliyle adamların işlemcileri de aynı isimle satılıyor. Anladikos? Muchos Gracias!

Kılıcı Nereye Kodum?

Redguard çoğunuzun adını duymuş olduğunu sandığım Elder Scrolls evreninde geçiyor, burası ejderha ve Elf savaşçılarıyla alışılmış tarzda bir FRP dünyası. Tabii krallar ve ordular arasında süregelen ezeli savaşlar, ihanet, ihtiras, entrika, intikam, aşk, deterjan, tuz ruhu ve bunun gibi her türlü tada tuza da sahip. Savaşlar filan oluyor, ortada bin türlü siyasi dolap dönüyor, atlar tepişirken eşekler eziliyor. Ortam yabancı değil yani baba, takılın! Neyse, işte burada Cyrus diye çikolata renkli bir kahramanımız var, amcam Redguard ama aynı zamanda da Crown. Bunlar ne ola ki demeyin, konuya bir girersek dibi gelmez. İşte bu amcam bir gün kızkardeşinin ortadan kaybolduğunu bildiren

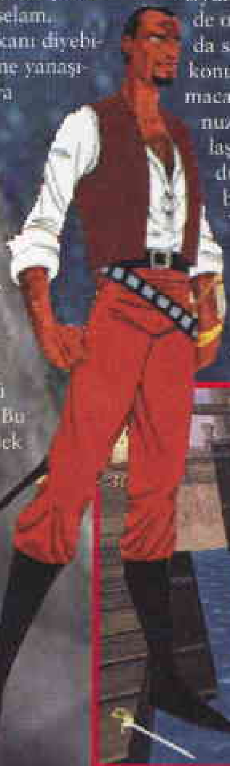

Redguard bol kılıç dövüşü de içeren bir macera oyunu.

bir mektup alıyor ve bayağı çöküyor. Son on yıldır görüşmemiş olmalarına rağmen onu bayağı sevdiğini anlıyorsunuz. Neden görüşmemişler, çünkü Cyrus kardeş kızın kocasını temize havale etmiş, kızcağız da küsmüş haliyle. Mektubu alınca Cyrus ne olursa olsun gidip kızı bulmaya karar veriyor ve bir yük gemisine atlayıp yola koyuluyor. Yolda ufak bir korsan gemisine rastlıyorlar, birkaç korsan yüzüp güverteye tırmanıyor ve "Baskın basanındır!" moduna giriyorlar. İşte tam bu noktada kontrol size geçiyor ve maceranız başlıyor. Hemen kılıcınıza asılıp heriflere "Öyle basılmaz, böyle basılır!" başlıklı üniteyi işliyorsunuz, onlar da haliyle ölüyorlar, sıkıcı bir ünite vesselam. Sonra gemi oyunun ana mekanı diyebileceğimiz Stros M'Kai kentine yanaşıyor, siz de karaya çıkıp olaya giriyorsunuz.

Büyük Şehir Hayatı

Oyunun konusu işte böyle birşey, acaip, dengesiz ve güvenilmez ortamlarda kızkardeşini arayan sert bir herifi canlandırıyoruz yani. Peki oynanış tarzı nasıl, türü ne, penguenler niye uçmaz? Bu sorulara tam bir cevap vermek zor, çünkü Redguard tek tip oyunlardan biri değil, penguen olayı da zaten oldukça şüpheli. Oyunda karakterinizi dışarıdan görerek yönetiyorsunuz, kamera olayı genelde arkadan takip ediyor, ancak kapalı mekanlara girdiğinizde bazen sabit açılara geçiyor. Bu haliyle Tomb Raider tipi bir Action olduğunu söylemek çok kolay. Fakat genel oyun yapısı dar kalıplara tıkılmamış, başı sonu belli bir labirentin içinde koşturmak durumunda değilsiniz, yani tipik "Çıkış nerede?" sendromu burada yaşanmıyor. Oyun haritaları gerçekten oldukça büyük, aslına bakarsanız git git bitmiyor denecek kadar büyük.

Mesela Stros M'Kai şehrini ele alalım; burası büyük bir liman şehri, surları, anıtları, ev ve dükkanları, etrafta işine bakan halk ve devriye gezen askerleriyle oldukça büyük. Üstelik şehir kapısından çıkınca başka haritaya geçmiyorsunuz, kimbilir kaç kilometrekarelik bir alan üzerine kurulu, ilerledikçe çok daha ilginç bölgelere varıyorsunuz. Bu arada makine size çaktırmadan gizlice yüklemeye devam ediyor. Eğer bir binaya girerseniz, o zaman içeriyi ve içeridekilerin arasında geçmesi muhtemel diyalogları yüklemek için ara veriyor.



Oyun neredeyse hiçbir benzerinde olmayan bir Adventure yapısına da sahip; alışveriş ediyor, insanlarla konuşuyor, bir hayli karmaşık bulmacaları çözmek zorunda kalıyorsunuz. Oyunda 16 ana harita ve yaklaşık 40 civarında önemli tipin olduğunu düşünürseniz, bitirmeniz bir hayli zaman alacak demektir. Tabii işler bununla sınırlı değil, çoğu zaman üç boyutlu bir platform oyununu anımsatan akrobatik atlayış ve sıçrayışlarla ilerlemeniz de gerekecek, girmeniz gereken kılıç dövüşlerini ise saymıyorum bile, soğuk çeliği seviyorsanız yaşadınız demektir.


Acaba bu da ne ola ki?

Aheste Çek Kürekleri

Fikir olarak ele aldığımızda Redguard enfes bir oyun, ancak gel gör ki uygulamışta bazı abartılı aksaklıklar var. Öncelikle grafikler, doğrusu XnGine bu oyuna hafif kalmış, ancak ne de olsa artık antika sayılır. Grafiklerde sık sık bozulmalar yaşanması ve daha da kötüsü karakterinizin etraftaki poligonlara takılıp durması bir zaman sonra kabak tadı veriyor. Ayrıca oyunun mimari tasarımı fena sayılmamakla birlikte, karakter çizim ve animasyonları gerçekten kötü, herifler kütük gibi görünüyor ve odun gibi hareket ediyorlar, tabii bu da o antika Engine yüzünden oluyor. En berbat olansa, oyun kontrollerindeki duyarsızlık; oyun Action karakteri taşımasına rağmen, bu kontroller yüzünden çoğu zaman yapmanız gereken hareketleri becerene dek kafayı yiyorsunuz. Hele atlamalı, sıçramalı bölümlere girerken mutlaka oyunu kaydedin, çünkü mutlaka yanacaksınız. Sonuç olarak Redguard aslında çok iyi bir oyun, ancak o antika XnGine üzerine kurulmuş olması tam bir felaket. Sırf bu yüzden çoğu zaman oyuna bakarken bitirilmeden piyasaya çıktığı hissine kapılmaktan kurtulamıyorsunuz. Fakat eğer sabırlıysanız ve böyle büyük oyunları seviyorsanız, o zaman yine de alıp oynamaya değebilir. L

Genel 7 Puan



Redguard Bethesda/Adventure/ 2 CD

İNCELEYEN	: Chainsaw Charlie				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 350 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★☆☆☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ☐ D3D ☐ Joystick LEVEL CD : Mart 99

Grand Touring

Bir otomobil yarışı daha, fazla söze gerek var mı? Okumaya devam edin.

Nasıl etmeli, yazıya nasıl girmeli? Valla bu iş artık kabak tadı vermeye başladı, aklına esen araba yarışı oyunu yapıyor. Al işte bu da Empire diye bir şirketten Grand Touring diye bir oyun, diğerlerinden ne farkı var? Kardeşim, madem adam gibi oyun yapacak yeteneğiniz ve imkanınız yok, o zaman kapatın şirketi, girin kabzımallık işine! Ne diye birbirinin kopyası yarış oyunlarını piyasaya doldurup da benim ruh sağlığımla oynarsınız ki? Hadi elalem yapıyor, satıp cukkayı sağlama almak niyetindeler, bize ne oluyor? Niye millet araba yarışı diye kafayı yiyor? Yahu, zaten bu memleketin bir trafik problemi var, PC ekranına da otomobille doldurmanın bir alemi yok ki! Zaten ne zaman, kimle konuşsam lafa bir yerinden otomobil sahibi olmakla ilgili cümleler karışıyor, kadını erkeği bu teneke kutulardan edinmek fikriyle yanıp tutuşuyor adeta! Adam emekli memur, zaten bu enflasyonda zar zor geçiniyor, tam ben herifin haline üzüntü duymaya ve yediğim ekmekten utanmaya meylederken bir de ne göreyim, o gidip gırtlağına kadar borçlanıp otomobil almamış mı? Bir de sırıtarak kalkıp taksitle aldığından bahsetmeye başlamaz mı? Ulan beyefendi, taksitle olunca o eşek yükü parayı başkası mı ödüyor? Yok arkadaş, bu memleketin insanı iyice bir acaip olmuş, insan bir düşünür be, bu araba hangi benzinle yürüyecek, bu trafikte ne halt işime yarayacak, ben bunu nereye park edeceğim, daha bir ton masrafı olur, altından nasıl kalkacağım, benim gelirim ne ki ben bu işe kalkıyorum? Ha yok, onlar sadece yarışma programlarından beleş araba kapmak için sunucunun kıçını öpmeyi bilirler. Elin adamı kansere çare ararken, onların en büyük derdi bir araba edinip Bebek sahillerinde boy göstermektir. En büyük zevkleri beslenmek ve çiftleşmektir, tıpkı hayvanlar gibi! Sonra kalkıp insanoğlunun ne denli üstün ve kutsal bir yaratık olduğundan bahsederler, POH! Sokak köpeklerinin sırtındaki pireler gibi parazit bir yaşam sürmek, işte tüm bildikleri bu! Tamam, durum hemen tüm dünyada aynı, ama beni öncelikle burası ilgilendiriyor. Ve sanmıyorum ki bu kokuşmuşluğun altından burnumuzun direği kırılmadan kurtulabilelim. Eh, gördünüz mü bir "araba" lafı bana neler söyletti, ama gırtlağıma kadar doldum artık, öyle böyle değil yani!



Dört Teker, Bir Motor

Tamam, bu oyunu alıp oynayacaksınız, güzel ama bakalım sizin makine bu oyunu kaldıracak kapasitede mi? Şimdi, öncelikle işletim sisteminiz Windows 95/98 olacakmış, lan piyasada başka işletim sistemi mi var sanki? İşlemciniz en az Pentium 166 olmalıymış, valla ben 200 MMX kullanıyorum, gene de havamı aldım, şöyle sağlam bir P-2/350 filan yoksa artık oyun oynamayı unutun. Sebebi de oyunların öyle muhteşem filan olması değil, sadece programcı olacak eşekler yazdıkları kodu optimize edemeyecek kadar tembeller! Nasıl olsa bizde çuvalla dolar var ya, gider alırız en hızlı ve en yeni işlemciyi, ne olacak canım, hiç yani! Hafızaya gelince, 32 MB diyor, ama artık 64 bile az kalır, yeni makine topluyorsanız kastırıp 128 MB RAM filan alın ya da iri taneli bir sabır tesbihi edinin, oyunlar tökezledikçe çekip sinir atarsınız. Oyunu kurmak için en az 4 hızlı bir CD sürücü ve tabii HDD üzerinde en az 40 MB kadar boş alan gerekeceğini de unutmayın. Haaa, şimdi geldik önemli bir noktaya, sizin en az 4 MB hafıza takılı bir 3D




Güzel grafikler, ama oynamak için sıkı bir sisteme ihtiyacınız var.

ekran kartınız var mı bakayım? S3 ve benzeri kartların sahipleri hiç ellerini kaldırmasınlar, onlarınki grafik yavaşlatıcı kartlar sınıfına giriyor çünkü! Bunun dışında oyunda analog Joystick kullanırsanız yolda daha uzun süre kalabilirsiniz, klavye ile oynaması hemen hemen imkansız gibi. Bir de bu tür oyunları Net üzerinde oynamak gibi bir saplantınız varsa, hızlı bir modem ve bağlantıya ihtiyacınız olacaktır, unutmayın.

Gelelim Oyuna

Aslında gelmesek de olur ama neyse; bildiğiniz yarış oyunu, arabalar var, pistler var, yapay zeka sürücüler var, haliyle ortada bir yarış var. Arabaların model ve tipleri çoğunuza tanıdık gelecektir, ancak oyunda markalara yer verilmemiş. Neden, çünkü mesela BMW adını oyunda kullanmak için isim sahibi şirkete bir ton para ödemek gerekecektir, yabancı ülkelerde isim hakkı olayına çok önem verirler ve ilgili kanunları çiğnerseniz sizi dava edip ceketinizi bile alırlar. Tıpkı yazılım korsanlığı gibi bu da çok ciddi bir suçtur, bilmem anlatabildim mi? Tabii burada böyle sorunlarımız yok, değil mi? Yani on milyon liraya orijinali beşbin dolara satılan tasarım programlarını satın alabiliyoruz, ne hoş! Neyse, işte bu adı belirsiz arabalardan birsürü var oyunda, ama tabii hepsini öyle cart diye alıp piste çıkamıyorsunuz, önce ufaktan başlıyor ve yarış kazandıkça bir üst klasmanın araçlarına ulaşıyorsunuz. Tabii birsürü arabanın yarışacağı pistlere de ihtiyaç var, haliyle oyunda birsürü pist mevcut. Bir de yapay zeka sürücüler var dedik ya, her zaman ki geyik, hesapta bunların her birinin kendine has karakteri filan varmış. Doğrusu pistleri dolap beygiri misali turlarken bunun pek farkına varamıyor insan, yani ya geçiyor, ya da geçiliyorsunuz. Daha ne olacaktı ki?

Yarışın Bakalım

Oyunun iki farklı modu var, Arcade ve Simulation. Arcade modu adından anlaşılacağı gibi fazla detayla uğraşmak istemeyenler için hazırlanmış, piste çıkın ve gaza basın, o kadar. Simulation modunda ise farklı olarak araca ince ayar çekebiliyorsunuz ve haliyle fizik yasaları biraz daha belirgin işliyor. Ayrıca yarış esnasında pite girip tamir filan yapabiliyorsunuz. Esasen oyunun en zayıf noktalarından biri de bu fizik yasaları hikayesinden kaynaklanıyor, kim programladıysa biraz abartmış, genelde aracınızı yolda tutmak çok büyük problem. Sırf bu yüzden oyundan çok seri bir şekilde nefret etmek mümkün, işi gerçekçi yapalım derken canına okumuşlar. Grafiklere gelince, sisteminiz çok iyi değilse oyun bir hayli takılacaktır, çünkü nedense grafik detayını ayarlamanıza izin verecek seçenekler eklememişler oyuna. Ayrıca grafiklerin de o denli muhteşem olmadığını söyleyeyim, tamam araba çizimleri filan güzel ama, onun dışında insana bir yarışta olduğunu hissettirecek pek birşey yok. Adamlar oyuna uyduruk bir kokpit bile koymamışlar, ben sürücü kabini olmayan yarış oyunlarına özellikle gıcık olurum. Arabayı ya ön tamponun hizasından ya da arkadan görüp kullanmak durumundasınız, doğrusu hiçbir yarışta sürücünün ön tamponun üzerinde oturduğunu görmedim ben! Bir de kalkıp gerçekçi oyun yaptık diye övünürler!



Baydı Artık Ha!

Grafiklerin orta halli olduğunu ve oynanabilirliğin pek iyi olmadığını söyledik, sıra ses ve müzikte. Doğrusu oyunda bir daha diskin büyük bir bölümünü müzik adı altında Techno gürültüyle doldurduklarını görürsem çok fena küfür edeceğim! Yap oyunu 100 MB sonra doldur kalanına dımdıstak, ne güzel iş be! Kafam şişti valla bu teneke tangırtılarından! Ses efektleri de pek farklı değil hani, adamlar bulabildikleri en abartı gürültüleri doldurmuşlar oyuna, sanırsınız ki dünya savaşı koptu! Offff, sonuç olarak ben bu oyunu hiç tutmadım, zaten yarış oyunlarından baygınlık gelmiş, bir de böyle vasat oldu mu deliresim geliyor. Ille de araba diye duvarlara tırmanıyorsanız ve sisteminiz aşırı güçlüyse bunu da alın, hoş almayın desem de alacaksınız ya neyse.





Genel 6 Puan

Grand Touring Empire/Yarış/ 1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 40 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★☆☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★☆☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★☆☆☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Quest for glory 5



Bu kaçıncı Quest? Sierra'nın bitmeyen serilerinden birisi daha en son versiyonuyla karşınızda.

Karmaşık algoritmik işlemler yapmak, hesaplanamaz gibi görünen matematik problemlerini çözmek ve ciltlerce ansiklopedi tutan bilgileri depolamak türü ciddi bilimsel gereksinimleri karşılamak için tasarlanmış bir makinenin günümüzde oyun oynamak gibi gayet şebek bir amaca hizmet etmesi garip değil mi? Hadi itiraf edin, bilgisayarınızda oyun oynamak dışında ne yapıyorsunuz? Evet, bir de Internet'te geyik muhabbeti var ki, ekonomik olarak ebeveynlerine bağlı gençlerin (halk arasında boş gezenin boş kalfası da denir) telefon faturası yüzünden ailelerinden fırça yemesine neden olup toplumsal huzur ve barış ortamını sarsmaktan başka bir halta yaramamakta (yaktın beni Telekom). Sonuçta teknolojiyi kullanış biçimimiz, beni evrende var oluş amacımızın felsefi nedeni hakkında olumsuz düşüncelere itiyor. Aramızdaki bazı optimistler "Ama herşeye rağmen hayat güzel" diyebilirler. Peki abi (size kanun kaynadı, abi diyebilir miyim?) bu hayatın amacı ne? Her gün işe ya da okula gitmek mi? Geceleri diskolarda, barlarda sürtmek mi? Yazları 15 günlüğüne tatile çıkmak mı? Yoksa periyodik olarak birilerine aşık olmak mı? Çoğumuz farkında bile değiliz, ama hayatımız hep sıradan şeyler yapmakla geçiyor. Bazıları da Bungee Jumping gibi şebeklikler yaparak sıradanlığın dışına çıktıklarını sanıyorlar. Ama gerçek bir macera öyle kolay bulunmadığı gibi, bulunduğu zaman da ona atılmak öhe... yürek istiyor. Doğal olarak çoğu kişinin gözü, İstanbul'un altındaki Bizans tünellerini araştırmak, Çin dağlarında yaşayan bir Sifu bulup onu kung-fu öğretmesi için kafalamak, Everest'e aletsiz tırmanmak ya da ne bileyim gizli bir özel görev birliğine katılmak gibi şeyler yapmayı yemez. Sonuçta bu iç sıkıcı yaşamdan bir süreliğine olsun kurtulmak yine insanın hayal gücüne ve Adventure, FRP türü oyunlara kalıyor. Sierra şirketi '80'lerin sonunda, fantastik bir dünyada macera peşinde koşan bir gencin başından geçen hafif uçuk olayları konu alan Hero's Quest serisi ile bu iki oyun türünü birleştirmişti. Zaman içinde evrim geçirip Quest for Glory adını alan bu serinin beşinci oyunu Dragonfire, yıllar sonra, soğuk havaların kemiklerimize işlediği şu günlerde ekranlarımıza geldi.

Savaşçı, Büyücü ve Hırsız

Dragonfire bir adventure-RPG-action oyunu. Bu formül en azından ticari olarak genelde başarılı sonuçlar vermiştir. Başlangıçta hırsız, savaşçı ve büyücü mesleklerinden birini seçip (o zamanlar öyleymiş abi, hatta kaynanalar kızını ne paladinler ne büyücüler istedi de gitmedi geyiği yaparlarmış), size verilen puanları da çeşitli özelliklerinize dağıtarak yeni bir karakter yaratıyor ya da serinin daha önceki bir oyununda kaydettiğiniz bir karakteri Import seçeneği ile yüklüyorsunuz. Savaşlar dışındaki oynanış biçimi tamamen Adventure tarzında. Bu nedenle az buçuk İngilizce biliyor olmanız şart. Dövüşmek gerektiğinde ise aynen bir dövüş oyunundaki gibi reflekslerinizi kullanmanız gerekiyor, ama genelde kılıcınızdan çok beyninizi çalıştırmak zorunda kalacaksınız. Karakterler ve belli büyüklükteki objeler üç boyutluyken, mekan grafikleri iki boyutlu olarak çizilmiş. Siz ekranda hareket ettiğinizde, arka plan gittiğiniz yöne göre dönüyor ya da yaklaşıp uzaklaşıyor. Ne yazık ki bu sırada iki boyutlu grafiklerde bozulmalar oluyor. Karakterlerin hareketleri,

bu kadar basit grafikleri olan bir oyundan beklenilmeyecek kadar gerçekçi. Hero's Quest'in ilk bölümleri binbir gece masallarını hatırlatan bir ülkede geçerdi, Dragonfire ise Helenistik Yunan yaşam biçimini andıran bir atmosfer taşıyor. Silmaria kentinde Grek sitelerindeki gibi bir pazar yeri ve akropol bile var. Kentin dışına çıktığınızda ise bir harita üzerinde hareket ediyorsunuz.

Kahramanım Benim

Başlangıçta ya hırsızı seçmenizi ya da hazır Paladin karakterini Import etmenizi öneririm. Büyücülük de eğlenceli olabilir. Mesleğinize ait olmayan bir özelliği geliştirmek için ona en az yüz puan harcamalısınız. Vitality, Swimming ve Strength puanlarını boşuna artırmayın, çünkü oyun içinde kendiliğinden gelişiyorlar. Hırsız, savaşçı ya da Paladin ile oynayacaksanız, tüm puanlarınızı Magic'e yatırın. Büyücüyü seçtiyseniz, fırlatma (Throwing) özelliğini mutlaka alın. Benim favorim olan Paladin, oyuna oldukça avantajlı başlıyor ve Stamina harcayarak koruma-iyileştirme türü büyüler yapabiliyor, ayrıca Honor (şeref) puanı arttıkça, yeni büyüler kullanabiliyor. Doğru şeyler yaparak (bayanlara çiçek vermek gibi) Honor'ınızı yükseltebilirsiniz. Yapacağınız kötü işler (hırsızlık gibi) doğal olarak şerefinizi azaltacaktır. Onurlu bir şövalye yönetmek isteyenler için Paladin ideal. Hırsız olmak oyunun çizgisini oldukça değiştiriyor. Yeraltı







dünyasına girip, işlerinizi gecenin karanlığında halletmeye çalışıyorsunuz. Gizemli, karanlık kahramanlardan hoşlananlar hırsızı tercih etmeliler. Sonuçta hangisini seçerseniz seçin, Dragonfire size karakterinizin havasını hissettirmeyi başarıyor.
Oyun ekranında altta soldaki kırmızı çizgi Hit Point (yaşam puanı), yeşil çizgi ise Stamina'dır.
Kahramanımız yoruldukça ya da su altında soluğunu tutarken Stamina'sı azalır. Bu sıfırlandığında, HP kaybetmeye başlarsınız. Bir de eğer Magic özelliğiniz varsa, en altta üçüncü bir çizgi daha çıkar ki, bu da mana, yani büyü gücüdür. Ekranın solundaki ikona tıklayınca, çıkan seçeneklerden oyundaki ayarlamaları yapabilir ya da karakterinizin belli bir süre dinlenmesini sağlayabilirsiniz. Sağdaki ikonla taşıdığınız eşyaları, kuşandığınız silah ve zırhları ve yapabildiğiniz büyüleri gösteren bir ekrana geçersiniz. Bu iki ikonun arasındaki, üzerinde objeler bulunan siyah bant kemerinizdir. Buna sık kullandığınız eşya, silah ve büyüleri yerleştirirseniz, gereksinim duyduğunuz hallerde kolaylıkla erişebilirsiniz. Koşmak için gideceğiniz yeri çift tıklamanız gerekiyor. Birisiyle konuşmak, bir objeyi almak ya da düşmana saldırmak gibi şeyleri, ekranda üzerlerine tıklayarak yapabilirsiniz. Kemerinizdeki bir eşyayı seçtiğinizde, o eşyanın görüntüsü oka yapışır, böylece onu sahnedeki bir kişi ya da obje üzerinde kullanabilirsiniz. Taşıdığınız iki şeyi birbiri ile birleştirmek için, Inventory ekranında önce birini seçip, solda seçili nesnenin büyük grafiği çıktığında ikincisini bunun üzerine sürükleyip bırakmalısınız.

Kente ilk geldiğinizde, Hall of Kings'e (kapıda iki muhafızın durduğu yapı) gidip Logos ve Rakeesh ile konuşun. Oradan çıkınca ışınlandığınız platforma doğru gidip bir kayanın üzerinde bekleyen Rakeesh ile tekrar muhabbet edin. Platformu tekmeleyerek Erasmus'un şatosuna ışınlanabilirsiniz. Hall of Kings'in ilerisindeki ilan tahtasını okuduktan sonra tahtanın yanındaki merdivenlerden pazar yerine inin. Pazardaki tüccarlarla konuşun ve tüm binalara girin. Aslan heykelleri olan yapı banka, kralı belirleyecek olan yarışmaya katılmak için buraya bin drahmi yatırmalısınız. Karakterinizi yeterince geliştirip Silmaria'nın bazı sırlarını çözmeden yarışmaya girmeyin.
Pazar yerinden iki mekana daha çıkış var. Sağdaki geçitten inerseniz, kentin dış kapısının olduğu yere gelirsiniz. Adayı dolaşmak için bu kapıdan dışarı çıkmalısınız. Kapının aşağısında, deniz kıyısına doğru bir han var. İçeri girince nüfuzlu dostlarınız tarafından size burada bir yer ayırıldığını öğreneceksiniz. Ayrıca yemekler her ne kadar kötü de olsa, burada yemek yiyebilirsiniz. Sur kapısının karşısındaki köprüden geçince karşılaşacağınız yapı eski dostunuz Minatour Toro tarafından işletilen Adventurers Guild. Buradaki yürüme bandında egzersiz yaparak fiziksel özelliklerinizi geliştirebilirsiniz. Guild'in ilerisindeki kemerden geçince ya da pazarda soldaki yoldan inince geldiğiniz yerde kentin limanı var. Burada sabahları size tekne turu yaptırabilecek bir balıkçı oluyor. İskelenin karşısındaki bina ise akşamları açılan meyhane. Meyhaneyi işleten önceden de tanıştığımız Ferrari adında karanlık bir tip. Burada hatunlara asılabilir, hırsızsanız kolsuz adamla konuşup yer altı dünyasına girebilir, bıçak atma oyunundan para kazanabilir (ya da kaybedebilir) üst kattaki bahis tablosundan Ferrari'nin organize ettiği arena dövüşlerine yazılıp bahis oynayabilirsiniz. Arena Hall of Kings'in olduğu yerde, içerideki şişkoya para verip dövüşü izlemeniz de mümkün.
Zaten izleyeceğiniz tiplerin çoğu krallık yarışında rakipleriniz olacak.
Meyhanenin ilerisinde silah satıcısı var. Daha ötedeki evde emekli olmuş, yaşlı bir maceracı oturuyor, onun kitapları sayesinde yüzme öğrenebilirsiniz. Bu evin yakınındaki sur kapısından geçince, denizde garip bir platform göreceksiniz. Burası Silmaria Akademisi.
Platforma ulaşmak için garip makinedeki iki kolu da çekin, kırılan kolun yerine bir mızrak yerleştirin ve teleferiğe binince kola bir fırlatma mızrağı atın. Oyunda pek çok mekanizmayı bu biçimde aktif duruma getiriyorsunuz.



Her Maceranın Bir Sonu Vardır

Yerim bittiği için daha fazlasını anlatamayacağım. Bazı oyunlar vardır, grafikleri güzel değildir, hatta teknoljik olarak pek çok bakımdan geridirler, ama oynaması müthiş zevk verir. İşte Dragonfire da onlardan biri. Sanırım bunun nedeni senaryodaki uçuk espri anlayışı. Herkes Larry'yi komik bulur, bence Larry'nin esprileri QFG'ninkiler yanında halt etmiş. Örneğin yürüme bandına çıktığınızda fitness salonlarında çalanlara benzeyen müzikler başlıyor. Bu yalnızca bir örnek.
Karşılaştığınız karakterlerin uçukluğu da cabası. Bir Adventure hoşuma gitti, aman Tanrım sanırım yaşlanıyorum (Bu arada Elsa adındaki dişi savaşçının Alman aksanıyla seslendirilmesi bende garip hisler uyandırdı!!!).

Genel 7 Puan



Quest for Glory 5 Sierra/Adventure/ 2 CD

İNCELEYEN	: Ozan Simitçiler				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 200 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : ☐ 3Dfx ☐ D3D ☐ Joystick LEVEL CD : Mayıs 98, Mart 99

Wargasm



Kara savaşlarının en önemli silahlarından biridir tanklar. Kalın zırhları, her şarta ayak uydurmaları, yüksek güçte ve uzun menzilli silahları ile ordunun önde gelen araçlarındandır.

Wargasm da böyle bir silahın üzerinde yoğunlaşmış bir oyun. Savaş sırasında tank mürettebatının gerçekten neler hissettiğini bilmek istiyorsanız, Wargasm'ı oynamanızı şiddetle öneriyorum.

Oyuna ilk başta simulasyon izlenimi verse de, aslında simulasyon tadı verilmiş bir Shoot Em Up'dan başka bir şey değil. Olayların hızlı gelişmesi ve kullandığınız aletin fazla ayrıntıya girmeden hareket etmesi sayesinde, oyun bayıcı bir karmaşadan kurtulmuş. Tuşların az olması oyuna kolay alışmanızı sağlıyor (hiç olmazsa 100 tane tuşla boğuşmuyorsunuz). Tank sürücülerinin savaş ortamında neler hissettiğini yaşamak isterseniz, bu oyunu alabilirsiniz.

Sorun değil

Düşük güçteki makinelerde bile yüksek performansla çalışması oyunun puan hanesine bir artı daha ekliyor (Minimum P166 işlemci yetiyor). 3Dfx desteği var, ama olmadan da çalışıyor. 3D hızlandırıcı kartınız yoksa, düşük konfigürasyonlu makinelerde biraz yavaş çalışabilir. Menüler tek tuşla halledilmiş. Fazla ayar yapmadan oyuna direkt olarak başlayabiliyorsunuz. *Artık çoğu insan bu menü olayının ermişi oldu ama biz bilmeyenler için en önemli seçeneklere kısaca bakalım.*

Instant: Derhal oyuna başlamak istiyorum diyenler için *That's a good idea.*

War Web: Kozlarınızı harita üzerinde paylaşmaya başlayalım *Laf aramızda ben bu özelliği çok sevdim. Oyuna stratejiyi bu seçenekle yedirmişler.*

Traning: Hangi aletler var, ne işe yarar, nasıl kullanılır, size oynatarak anlatıyor. Buradaki bütün görevleri bitirirseniz oyunu bitirdim sanmayın. Burası sadece eğitim yeri.

Multiplayer: Dört beş makine olayı işte *Eskiden bu iş bayağı zordu, şimdi çok kolay olmuş .*

Options: Ayarlarınızı yapın. Ses, görüntü,...vb.

Credits: Oyun yapımcıları hepinizi selamlar *Burayı izleyeniniz var mı acaba?.*

Diğer önemsiz menü ayrıntılarını size bırakıyorum.

Her tarafı ayrı dönüyor

Instant'a bastınız, kendinize bir isim belirleyip birinci görev ile oyuna başladınız... Elinizin altındaki bir tank, öyle iki tuşla kullanamazsınız, bu yüzden tuş takımına da bir göz atalım.

İleri gitme: Yukarı.

Sağa, sola dönme: Sağ ve sol yön tuşları.

Durma ve geriye gitme: Geri yön tuşu *Tankı geri tuşu ile durdurabilir ve geriye doğru devam edebilirsiniz .*

SİLAH KONTROLLERİ:

Tankımızda üç adet silah var. Bunlar:

Magnum: Büyük çaplı hedeflerinizi parçalamak için bire bir. En çok kullanacağınız silah olacaktır *Kodunu oturtur. En harbi delikanlı bile karşısında iki atış dayanabiliyor .*

Launcher: Uzun menzilli, atıldıktan bir kaç saniye sonra aktif hale geçip parlayan bir mayın. Peşinizi bırakmayan düşmanlarınız için bire bir.

MGM (Mini Gun Machine): Kısa menzilli çok seri atış yapabilen makineli tüfek. Zayıf hedefler için kullanabilirsiniz.

Kullandığınız araç bir tank olunca kullanmakta biraz zorlanabilirsiniz, ama alışınca çok zevkli olduğunu söylemeliyim.

Tankımızı iki hareket bölümüne ayırabiliriz:

Birinci bölüm:

Aracımızın bütünü ile hareket etmesi: Tank kontrollerini ne tarafa çekerseniz o tarafa döner (Parmağınızı gazdan çekseniz bile gitmeye devam ediyor. Durmak için geri çekmek yerine ALT tuşunu kullanırsanız, daha hızlı bir duruş yapabilirsiniz).

İkinci bölüm:

Üst kısım (kafa hareketi). Aracımızın ikinci kısmı yer hareketi sağlayan palet kısmının namlu ile birlikte tam üstünde bulunuyor. Bu kısmın hareketini 'SHIFT+ yön tuşları' ile yapabilirsiniz .

Diğerleri

F1: Uzaklaşma yakınlaşma (uzaktaki hedefleri sizi farketmeden tam ortalarından vurun, hedefe kitlendiğinizde hareketsiz duruyor ise kurtulma şansı sıfırdır. Tek atışta bitirirsiniz işini).

F2: Arkadan ve namludan görünüş.

F3: Arkadan ve perspektif görünüş.

F4: Namlu altından ve kuş bakışı görünüş.

F6 ve F7: Sabit kameralardan tankın görünüşü.

T: Üst kısmı sabitler. Tekerlekli kısmın hareketini sağlar.

I: Görev nedir? Kimi parçalamam gerekiyor?

G: Namluyu sabitler.

M: Haritadan neyin nerede olduğunu görebilirsiniz.

Zafer Zırhlı Birliğindir

Oyunda helikopter ve asker olarak da birkaç bölüm oynuyorsunuz ama bunların uygulanışı tank kadar iyi olmamış. Helikopterle iki tank vuracağım diye kırk dereden su getiriyorsunuz.

Atmosfer çok iyi, kendinizi savaşın sıcak ve ürkürücü ortamından sıyırmak hiç de kolay olamayacak. Müzikler de çok iyi seçilmiş. Bir oyunda grafikleri kadar müziğin de önemi büyük. Sizin oyundan zevk almanızı sağlamalı .Wargasm'da bunu başarmışlar. Kontroller oyunda kötü olan yanlardan biri. Kontrollerin tam kıvamında olmaması yüzünden oyuna alışabilmeniz için biraz zaman geçmesi gerekeceği kanısındayım. Ben epey uğraştım, ama sonunda herifleri tepelemeyi başardım. Siz de başarabilirsiniz. Görev sayısını az tutmuşlar ama bir görev içinde karşınıza çıkan engellerden birkaç bölümün birleştirilmiş gibi olduğunu oyun sırasında farkedeceksiniz.

Yer şekilleri sizi yanıltabilir bir anda kendinizi uçurumdan aşağı düşmüş bulabilirsiniz. Bunun için rotanızı iyi belirleyin ve haritayı sürekli takip edin. Haritada yükseklikler, dereler, oyuklar ve bunların üzerine kurulmuş köprüler görülebiliyor. Zaman kavramı koymaları kötü olmuş, bazı görevleri tamamlasanız bile çıkış noktasına zamanında ulaşamadığınızdan için kaybediyorsunuz. Başlangıçta yaklaşık 2.5 dakika zaman veriliyor. Bu zaman içinde işinizi bitirmeye çalışın, vurmanız gereken her hedef size artı zaman kazandırıyor. Ne kadar kısa aralıklarla hedef vurursanız o kadar zaman kazanırsınız (Vurmanız gerekenler dışında sizi engelleyenleri vurduğunuzda artı zaman yok. Sizi uğraştıracak gibi ise pek oyalanmayın derim, derhal oradan topuklayın. Zaman değerli biliyorsunuz).

Haritanızda size düşman olabilecek her nesne gözüküyor mayınlar dışında, bunları kendiniz gömek zorundasınız. NEYİ yok etmeniz isteniyorsa onları tespit edip direkt onlara dalın. Hedeflerinizi hareket halinde vurmaya çalışın, ana hedeflere ulaşmanızı engelleyecek yönlere sapmayın. Bu zaman kaybetmenize de neden olabilir. Düşman sizinle kapışmak istiyorsa peşinizden gelir. Siz de namluyu hareket ettirerek onları mıhlayabilirsiniz.


Hedefini havaya uçuran asker, kameramıza gururla poz verirken...


... arkasından gelen tankı görmüyor ve tipi biraz kayıyor.

Hoş grafikler, ama oynanabilirlik biraz sallantıda.

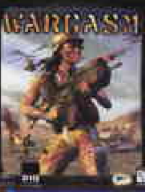
Birkaç strateji ipucu

Oyuna başladıktan sonra hedeflerinizi hemen tespit edip onları nasıl en hızlı biçimde avlayacağınızı belirleyin, haritaya sık sık bakın, çok işinize yarıyor. İlerlediğiniz yöne değil de, diğer yönlere atış ediyorsanız F2'ye basıp yönünüzü belirleyebilirsiniz. Tuşları kullanmayı ihmal etmeyin. Unutmayın her tuş bir işe yarıyor ki koyulmuş.

Oyun ve gerçek

Bilgisayarın icadından bu yana savaş oyunları her zaman gündemde oldu ve olmaya devam edecek. Bilgisayar ortamında her şey gerçeğe o kadar benzemeye başladı ki, askerler bile bilgisayar simulasyonları ile eğitiliyorlar. Taktikler belirleniyor, hatanın en aza indirilmesi sağlanıyor. Ümit ediyorum ki bunlar birbirimize karşı savaşmak için değil de, gerçekten ırkımızı tehdit edecek düşmanları alt etmek için yapılıyordur. Birbirimizle savaşmak yerine geleceği hızlı yakalamanın yollarını aramalıyız. Umarım sizde bu görüşüme katılıyorsunuz. Kendinize dikkat edin. İyi oyunlar.

Genel 7 Puan



Wargasm D.I.D /Action-Simulasyon/ 1 CD

İNCELEYEN	: Sinan Almaç				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 230 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER : ☑ 3Dfx ☐ D3D ☑ Joystick LEVEL CD : Aralık 98

Powerslide



Level'ın CD'sinde oynayıp grafiklerine hayran kaldığınız bu fantastik araba yarışı sonunda piyasaya çıkma başarısını gösterdi.

Hay Allahım ya, şu derslerde oyun açıklamak gibisi yok. Valla bu yazımda elimden geldiği kadar geyik yapmayacağım, ama çoğunuzun Level hakkında merak ettiği bir konu var, onu açıklığa kavuşturacağım. Bu soru Level yazarlarının resimlerinin dergide niye yayınlanmadığı idi. Evet tabii bunun herkese göre birçok sebebi olabilir, ama asıl ve gerçek olan sebep, derginin çok üst kademelerinin bizim resmimiz çıktıktan sonra, ajanslardan gelecek olan tekliflere nasıl cevap vereceklerini bilememeleri. Daha doğrusu çoğumuz, başta Sinan olmak üzere, manken olabilecek kapasitede insanlar olduğumuzdan, bu tekliflerden sonra işten ayrılmamızdan korkuyolar.:

Uyarı:Eğer hani birgün Level'a gelmeyi düşünürseniz, yanınıza mutlaka ama mutlaka şehir rehberi gibi bir şey alın. Yoksa benim dergiye ilk geldiğim gün olduğu gibi kaybolma ihtimaliniz oldukça yüksek.

Make Your Own Way

Bilgisayar oyun piyasasında patlama yaşadığımız şu sıralarda, fantastik temalı araba yarışları da ardarda çıkıyor. Tabii benim gibi bir Wipeout hastası da doğal olarak bu tür oyunların çoğuna bakıyor (Eski topraklar bilirler Wipeout'u). Bu oyunların çoğu da bildiğiniz gibi büyük vaatlerle geliyor.

Powerslide da birçok vaatle geldi. Ama bakalım bu vaatleri ne kadar gerçekleştirebilmişler, bunu ilerleyen satırlarda hep beraber göreceğiz.

Her zamanki gibi sistem gereksinimlerine şöyle bir bakarsak, Pentium 133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM ve 20 MB sabitdisk boşluğu bu oyunun kesin olarak istediği özellikler. Recommended'ı hiç sormayın, herhalde tahmin edebiliyorsunuzdur (Bir yardımda bulunayım, sonunda 2 rakamı bulunuyor). Ama baştan söyleyeyim, 3D Hardware'i olmayanlar bu oyuna bakmasınlar bile. Aksi takdirde hiçbir şeye benzemez bu oyun. 3Dfx'i veya TNT'si olanların ise ağızları beş karış yukarıya vuracaktır. Sorunsuz Directx Media'sı ile Install ettik. Bastık Play'e, geçtik oyuna.

Not: Bu oyunu eğer full yüklerseniz, 2 kişiye kadar tek CD ile oynayabilirsiniz, ama maksimum 2 kişi için yeterli oluyor 1 CD. Daha fazla kişi için daha fazla CD lazım (Maksimum Install 270 MB boş yer istiyor).

Arkadaşlar benim anlamadığım bir şey var, bunu sizlerle de paylaşmak istiyorum. Yani şu son zamanlarda gelen araba yarışlarından (NFS3 hariç) nedense hiçbirinde başlangıç demosu bulunmuyor. Belki önemli bir şey değil ama yani şöyle ucuzundan bir demo görseydik bari bee. O da yok, şirketin reklamı var o kadar. Eh napalım, ne çıkarsa bahtımıza deyip geçtik menulere. Ha ha merak etmeyin, size New Game, Options veya Quit'in ne anlama geldiğini açıklamayacam. Zaten onları bilmeyeniniz yoktur herhalde diye düşündüm.

Powerslide'ı diğer oyunlardan ayıran asıl özellik arabanızla merdivenlerden inebilme, barajın duvarından yanlamasına geçebilme gibi çok değişik yerlerden çok değişik şekillerde geçebilme özelliği. Bir de arabaların mekanizması diğer oyunlardaki gibi değil. Araba devrildiği zaman kendi kendine bir şekilde güç alarak tekrar eski haline geliyor. İlginç di mi? Gerçi bence bu iyi bir özellik değil, çünkü rakiplerinizi duvara çivileme, veya arabalarını yakma gibi bir zevkten sizi mahrum bırakmışlar. En iğrenç olanını söyleyeyim: Bir köprü var ve siz o köprüden yanlışlıkla düştünüz diyelim, nolacak peki?? Olacağı şu, Powerslide'daki yollar birbiriyle iç içe dizayn edilmiş. Yani yoldan çıktınız mı, eskiden geçmiş olduğunuz bir yola düşüyorsunuz. Bu yol çok eskiden geçtiğiniz bir yol da olabilir, yeni geçtiğiniz bir yol da. Artık şansınıza, ne çıkarsa. Ne kadar sinir bozucu değil mi?? Daha bitmedi. Siz hiç bir araba yarışında, abartısız on metre çapındaki yuvarlak bir pistte yarıştınız mı??? Bu kadar kötü ve zevksiz bir pist olmaz yani, durmadan dönüyorsun. Tek kelimeyle işkence.

Oyun hakkındaki eleştirilerime devam edeceğim, ama yazıktır biraz da iyi yönlerinden bahsedeyim, bu kadar uğraşmışlar.

3D'nin nimetleri

Abicim adamlar oturmuş 'Biz şu grafik olayını ne kadar aşabiliriz?' diye konuşmuşlar. Almışlar ellerine gerçek toprak resimlerini filan, oyuna Render etmişler. Bir de öyle mekanlar yapmışlar ki, insanın helal olsun diyesi geliyo. Adam yarışırken birden durup manzarayı seyretmeye başlıyor. Yani bu kadar güzel. Efektler desen onlarda harika; kar, çamur, lastikten çıkan toz, güneş ve bunun gibi göze hoş gelen birçok efekt koymuşlar oyuna.

Müzikler de modaya uydurulup Techno üzerine yapılmış. Gerçi ben Deathearz'ın müziklerini tercih ederim,


İşte zorlu yarış başlıyor, size kolay gelsin.


Eğer karşıya atlayamazsanız yarışı kazanmayı unutabilirsiniz.

ama bunumki de fena değil. Tabii Techno sevenler için. Müzikler CD'ye Track olarak yerleştirildiğinden, istediğimiz parçayı istediğimiz zaman çalabilme gibi bir şansımız var. Sesler ise fena sayılmayacak düzeyde, ama öyle bir üstünlüğü yok. -Bakınız NFS 3 dağın dibinde durduğunuzda çıkan kurt ulumaları (Ah ah nerde o eski günler).

Hız istiyorum hızzz

Ehem ehem, bu oyunun en can sıkıcı olan yönünü şimdi hepinizle paylaşıyorum. Oynanabilirlik. Evet belki bazıları için öyle büyük bir eksiklik değil, ama cidden oyundan epey bir soğumanızı sağlıyor. Nasıl mı?? Aynen şöyle, oyunda dört tanesi Bonus olmak üzere toplam on iki pist bulunuyor ve bu pistlerin biri dışında geri kalanının çoğu cidden çok güzel görünüme sahip pistler. Ancak bu pistleri açabilmeniz için diğerlerine nazaran kolay olan pistleri geride bırakmanız gerekiyor. Bu da adamın canını epey bir sıkıyor. Bitmedi, bu pistler şampiyon olduğunuzda sırayla açılıyor, öyle her önüne gelene pisti açsalar ohooo, ne anlamı kaldı yarışın? Daha acı olan şey ise, şampiyon olduğunuzda yeni iki pist açılıyor ve doğal olarak bu pistlerde yarışmak git gide zorlaşıyor. Sonuçta da şampiyon olamıyorsunuz. E n'oldu, geride kalan pistler, ben şimdi onları göremiyecekmiyim?? Göremeyeceksin. Ama eğer siz çok mükemmel bir araba yarışçısı iseniz, günlerini bu oyuna verip, kendinize stres yaratmak istiyorsanız, o sizin bileceğiniz iş.

Bunların dışında o mükemmel pistleri görebilmeniz için iki seçenek duruyor karşınızda.

1-Kim demiş Cheat yapmak kötü şeydir diye. Alın elinize Level'ın Şubat sayısını, açın Cheats bölümünü, bakın Cheat'lere ve şıp şak oldu bile. Bütün pistler emrinizin altında.

2-Multiplayer olayına da değinmeyi unutmamışlar. 12 kişiye kadar destek verilen bu oyunda, Multiplayer'da istediğiniz arabayla, istediğiniz pistte yarışabiliyorsunuz. Oh oh ne iyi.

Oyunun güzel yanı, güzel denir mi bilemiyorum ama, kendi içindeki Cheat olayı. Eğer şampiyon olursanız, size bir kupa, bir de oyun sırasında yazınca aktif hale gelen bir Cheat veriyorlar. Bu Cheat bir silah aslına bakarsanız. Her şampiyonayı bitirdiğinizde, elinizde kullanılabilecek daha çok silahınız bulunuyor (Adamları yakaladık sanki de silahı veriyosun).


[illegible]

Her yolun bir sonu vardır

Sadede gelirsek Powerslide cidden bayağı zor bir oyun. Yani harbiden kastırıyor. En ufak bir hatayı bile asla kabul etmez. Adamı çıldırtma noktasına getirir. E böyle olunca da insanın 'Eee bunlamı uğraşıcam yaw, işim gücüm var kardeşim diyip oyunu Uninstall etmesi doğaldır' Gerçi ben hiçbir oyunu başka bir oyunla kıyaslamak istemem. Ama benim şahsi kanaatim Dethkarz'dan yana olacaktır. Her yönüyle daha iyi olan Deathkarz'ı beğenmeyenleri kınıyor (Bu laftan sonra işime son verildi), bol hızlı günler diliyorum.

Çok önemli not:İnanamıyorum ya, Fenerbahçe son saniyede üçlük yiyerek beni delirtme noktasına getirdi. Tek kelimeyle şok oldum, daha fazla devam edemeyeceğim. Küçük bir hatırlatma irc.superonline.com.tr'de #Level-Chip odası açık bulunmaktadır. İsteyenlerle bu odada Chat yapılır. ICQ:16898866

Genel 7 Puan

Powerslide /Yarış/ 1 CD



İNCELEYEN	: Burak Hun a.k.a. WANTED				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 90 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★☆☆☆☆

DESTEKLENENLER : ✓ 3Dfx ✓ D3D ✓ Joystick LEVEL CD :Kasım 98

Magic&Mayhem

X Com'un yaratıcılarından farklı bir RTS





Evet yine bir Real Time strateji vakasıyla karşı karşıyayız. Ama hemen kusmaya başlamayın, çünkü Magic and Mayhem bu türe oldukça farklı bir boyut getiriyor. Siz bir büyücüyü yönetiyorsunuz, emrinizdeki birliklerse büyüyle çağırdığınız ve yönettiğiniz yaratıklardan oluşuyor. Düşmanlarınız da sizin gibi büyücüler ve onların da kendi yaratıkları var. Tabii pek çok savunma ve saldırı büyüsü de yapabiliyorsunuz. Aslında bu oyunu diğer RTS'lerle aynı kategoride değerlendirmek doğru olmaz. Oynanış biçimi olarak biraz Warcraft, biraz Diablo, biraz da X-COM havası var. Bunun nedeni hemen her yaratığın kendine özgü ve diğerlerininkinden oldukça farklı bir kullanım alanı olması. Aslında biraraya toplandıklarında ordudan çok bir sirke benziyorlar. M&M'i diğer Real Time'lardan ayıran belki de en önemli özellik her şeyin tek bir adama bağlı olması. Yönettiğiniz büyücü ölünce oyun da bitiyor. Başlarda basit büyülere ve güçsüz yaratıklara hükmederken, bölümler ilerledikçe karakterinizi geliştirerek yeni savaşçılara ve ölümcül büyülere sahip olabiliyorsunuz. Bu da özellikle RTS oynarken hissedilen 4B sendromunu (Bütün Bölümlerin Birbirine Benzemesi sendromu) ortadan kaldırmak için iyi bir fikir. Böylece hep bir sonraki aşamada karşınıza çıkacak büyüleri ve canavarları merak ediyorsunuz (insanları kafalamak ne kolay değil mi). Çoğu RTS'de senaryo yalnızca oyuncuya düşmanlarını katletmek için neden yaratmaya yarayan bir formalitedir. Magic and Mayhem gibi bir oyunda kaçınılmaz olarak konu da önem kazanıyor. Siz Cornellius adında akademiden yeni mezun olmuş çaylak bir büyücüyü oynuyorsunuz. Güçlü bir büyücü olan amcanız size çıraklığını yapmanızı önermiş ve siz de kabul etmişsinizdir. Ancak laboratuvarına gittiğinizde amcanızı bulamıyorsunuz. Büyü kitabını da yanına almamış olduğunu fark edince, işkillenmeye başlayıp laboratuvardaki balonu kullanarak onu aramaya karar veriyorsunuz. Balon yükselmeye başlar başlamaz bir güç tarafından hızla bulutlara doğru çekiliyor. Bilinciniz yerine geldiğinde, kendinizi balonun enkazı ile birlikte yabancı bir ormanın ortasında yatarken buluyorsunuz. Kısacası amaç amcanızı bulmak. Aman dikkat edin de babayı bulmayın.

Su Uyur Düşman Uyumaz

Oyunda hemen her bölümde yok etmeniz gereken en az bir düşman var. Onu alt ettiğinizde ise büyülü bir geçitten geçmeniz gerekiyor. Eğer o bölümdeki maksimum Experience'ı almadıysanız, geçide girmeden önce çevreyi dolaşıp atladığınız şeyleri araştırın. Genelde senaryoyla ilişkili birilerini bulup amcanızın yeriyle ilgili bilgi almaya çalışıyorsunuz. Bir bölüm bittiği zaman, bulunduğunuz bölgenin haritası ekrana gelir. Burada sağ üstte üç küçük ikon vardır. Cornellius'un kafasına tıkladığınızda aldığınız Experience puanlarıyla özelliklerinizi artırabileceğiniz bir ekrana geçersiniz. Kutu biçimindeki ikonla büyü repertuarınızı oluşturabilirsiniz. Bu ekranda Chaos, Neutral ve Law olmak üzere üç büyü türünü temsil eden üç çeşit talisman var. Büyüleri, malzemelerinizi talismanlara yerleştirerek oluşturuyorsunuz. Aynı malzemeyi Chaos'a, Neutral'a ve Law'a yerleştirdiğinizde, farklı sonuçlar verecektir. Büyü yaparken mana enerjinizi kullandığınız için, talismanlara koyduğunuz nesneler kaybolmayacaktır, dolayısıyla başka bir bölüme geçerken bunların yerlerini değiştirerek yeni büyüler elde edebilirsiniz. Bir sonraki savaşa geçmek için haritada gideceğiniz bölgeyi işaretlemeniz gerekiyor. Oyunda göreceğiniz yuvarlak taşların üzerine Cornellius'u ya da emrindeki yaratıklardan birini çıkartırsanız, azalan mananız yavaş yavaş art-


Sunak taşlarına adamlarızı yerleştirirseniz büyü gücünüz de artacaktır.

maya başlayacaktır. Ne kadar çok taşın üzerine adam yerleştirirseniz, bu artış o kadar hızlı olur. Tabii düşmanlarınız da aynı şeyi yapmaya çalışacağından taşların çevresini iyi korumak zorundasınız. Taşlar birbirine ne kadar yakınsa, korumak da o kadar kolay olur. Bunun dışında mana spirit adındaki objeleri alıp üzerlerine tıklayarak da mananızı artırabilirsiniz. Bulacağınız yiyecekleri yediğinizde ise yaşam puanınız yükselir. Mana spirit dışındaki nesneleri, elleri olan herhangi bir yaratık toplayabilir. Bir yaratığı seçmek için sol butonla üzerine tıklamalısınız. Mouse'u hareket ettirip bir grubu kare içine de alabilirsiniz. Seçtiğiniz yaratıklarınıza bir yere yürüme, bir düşmana saldırma ya da bir şeyi alma gibi emirleri sağ butonla gerekli yere tıklayarak verebilirsiniz. Bir büyüyü seçtiğinizde ekrandaki işaret değişecektir, sol butona basarak onu uygulayabilirsiniz. Büyüler, yaratık çağıranlar ve normal büyüler olmak üzere ikiye ayrılıyor.

Yaratıklar

Oyunun en ilginç yanı yaratıkların hem görünüş hem de işlev bakımından biribirlerinden oldukça farklı olması. Hatta yapay zekaları ve cesaretleri bile ırktan ırka değişiklik gösteriyor. İşte bunlardan bazıları:

Elfler: Çoğu fantezi dünyasındakinin aksine, tipsiz, cüce ve keller. Yakın dövüşte zayıflar ama okları sayesinde uzaktan nispeten etkililer. Ne çok cesur ne de korkaklar. Mana olarak ucuza geldiklerinden bolca çağırıp, bir savunma hattı oluşturabilirsiniz.

Brownie: Bu sakallı orman yaratıkları korkak ve dayanıksızlar. Tek iyi özellikleri zeki olmaları, o da kaçmaktan başka işe yaramıyor. Uzaktan taş atarak saldırıyorlar, ama unutmayın, taş ok kadar etkili değildir.

Redcap: Şapkalarını kurbanlarının kanlarıyla boyadıkları için bu adı taşıyorlar. Nispeten dayanıklı olmalarına rağmen korkaklar, yavaşlar ve iyi dövüşemiyorlar. Genelde uzaktan taş atmayı yeğliyorlar.

Faun: Yunan mitolojisindeki keçi ayaklı yaratıklar. Topuz kullanıyorlar ve oldukça iyi dövüşüyorlar. Korkak olmadıkları gibi, çağırırken harcanan manaya oranla oldukça iyiler.

Yarasalar: Tek tek dövüşte kötüler, ama çok ucuza mal olduklarından bolca çağırıp sürü halinde saldırtırsanız, çok etkili olabilirler. Uçabildiklerinden bir bölgeyi keşfetmek için ideallerdir.

Zombiler: Bu cesetler cesur olmalarına rağmen dövüşte pek iyi değiller. Ayrıca çok da yavaşlar.

İskeletler: Kılıç ve kalkan taşırlar, hızlı hareket ederler, cesurlardır ve iyi dövüşürler (ölü olsam ben de cesur olurdum). Tek kötü yanları biraz dayanıksız olmalarıdır. Zombilerden daha iyiler.

Unicorn: Bu tek boynuzlu atlar hızlılar, dayanıklılar ve iyi savaşıyorlar. Özellikle hortlaklara karşı etkililer.

Centaur: Yarı insan, yarı at olan bu mitolojik yaratıklar mızrak fırlatıyorlar.

Ejderha: Efsanelerdeki kadar büyük ve güçlü değil, ama yine de oyunun en baba canavarlarından biri, uçuyor ve ateş püskürtüyor.

Law Champion: Bu yaratıklar düzeni temsil ediyorlar, dolayısıyla da çok güçlüler. Düşmanlarını kısa süre için donduran bir büyüleri var.

Chaos Champion: Yukarıdakinin kötü versiyonu. Çok dayanıklıdır. Çok da pis tükürür.

Basilisk: Hiç bir halta yaramayan, küçük, dinozor gibi bir hayvan. Isıracak kadar yaşayabilirse, düşmanını zehirliyor.

Phoenix: Bunun da çok işe yaradığı söylenemez. En büyük avantajı uçması.


Cehennem köpekleri oyundaki en sağlam yaratıklar.

Hellhound: Atıl kurt. Cehennem köpeği. Hızlılar ve iyi savaşıyorlar. Ayrıca karizmatikler. Tut Bobi, tut oğlum.

Şövalye: Zırhlı ve oldukça dayanıklı olmaları en büyük avantajları. Dövüşte iyiler.

Troll: Devler. Dayanıklılar ve kodu mu oturtuyorlar. Tek kötü yanları yavaşlıkları.

Vampir: Benim en sevdiğim canavar. Bir yere giderken yarasa olup uçuyor. Düşmanlarının kanını emerek Hit Point'ini artırıyor. Yakın dövüşte çok iyi.

Wraith: Hayalet. Saldırmadıkça görünmezdir.



Büyüler

Siz bir büyücü olduğunuza göre, yalnızca bükmettiğiniz zavallı yaratıkların korumasına muhtaç değilsiniz, istediğiniz anda düşmanlarınızı cehennem ateşlerine boğabilir, fırtınalar içinde bırakabilir ya da üzerlerine ateş topları yağdırabilirsiniz. İşin güzel yanı oyunda yaptığınız büyüler çevreyi de etkileyebiliyor, örneğin bir ormana yıldırım düşürdüğünüzde yangın başlıyor.

Fireball: FRP'lerin klasik büyüsü. Ne yazık ki olması gerektiği kadar etkili değil. Fireball dediğin attığın zaman on kişiyi cayır cayır yakmalı.

Lightning: Yıldırım. Fireball gibi etkisi tek yaratıkla sınırlı.

Inferno: En baba büyülerden biri. Yaptığınız alanda bir yangın çıkartır. Düşmanın kalabalık olduğu bölgelerde uygulanması şiddetle önerilir.

Storm: Uyguladığınız alana ardı ardına yıldırımlar düşmeye başlar. Çok zevkli.

Meteor Shower: Gökten ateş topları yağdırır.

Tornado: Etki alanındaki yaratıkları içine çekip, bölgenin başka bir yerine fırlatan bir hortum yaratır.

Invisibility: Hedefi bir süre için görünmez yapar.

Fountain of Life: Yerde, yakınındaki yaratıkları iyileştiren bir çeşme yaratır.

Guardian: Yaklaşan düşman yaratıklara yıldırım fırlatan bir kule oluşturur.

Excalibur: Seçtiğiniz birimin kafasının üstünde bir kılıç belirir ve yok edilene kadar o birimin yakın dövüş gücü artar. Dayanıklı yaratıklara yapılması akıllıca olur.

Bloodlust: Birliklerinizin cesaretini ve dövüş yeteneklerini artırır. Brownie

gibi barışsever yaratıklarınızı bile bu büyüyle kana susamış canavarlara çevirebilirsiniz, ama daha sağlam canavarlara uygulanması tavsiye edilir.

Illusion: Seçtiğiniz yaratığın birkaç hayali kopyasını yaratarak düşmanlarınızı şaşırtabilirsiniz. Eğer rakip büyücünün yaratıkları tarafından sıkıştırıldıysanız ve kaçmaya niyetiniz yoksa, büyücünüze uygulayın.

Armageddon: Yalnızca yapın ve neler olacağını görün.

Bu Oyun Alınır Mı Sen Onu Söyle

Oyunda bunlardan başka daha birçok büyü var. Grafikler 800x600'de fena değil. Müzikler iyi denebilir. Yapay zeka oldukça iyi. Fikir olarak da orijinal. Ama oyunun atmosferi beni fazla sarmadı. Nedense Mythos'un yapımları bende hep bu duyguyu uyandırır. Adamlar iyi oyunlar yapıyor, ama insanı sürükleyen büyülü bir hava yaratmayı bir türlü başaramıyorlar. Tabii bu benim fikrim. Yani yanlış anlamayın, Magic & Mayhem oldukça zevkli bir oyun. Yalnızca yaratmaya çalıştıkları fantastik dünyayı klasik FRP dünyalarından farklı yapmaya çalışmışlar, ama bu gerçekte göründüğünden çok daha zor bir iş olduğu için ortaya çıkan sonuç beni pek tatmin etmedi. Ama bu bir zevk meselesi ve belki de sizin çok hoşunuza gidebilir. Tür olarak M&M'e benzeyen tek oyun Dungeon Keeper'dı diyebilirim. Ama onda da savaşmaktan çok, zindanınızı inşa etmekle ilgileniyordunuz. Magic and Mayhem'de ise, klasik RTS mantığına daha yakın bir stratejiyle, bölge üzerindeki mana kaynaklarına sahip olmak için savaşıyorsunuz. Sonuçta oldukça başarılı bir yapım, eğer klasik Real Time'lardan sıkıldıysanız ama bir yandan da Real Time, Real Time diye kıvranıyorsanız, mutlaka deneyin. L


Sırf büyü yaparak bile etrafı kasıp kavurabilirsiniz.





Magic & Mayhem

Mythos Games /RTS/ 1 CD

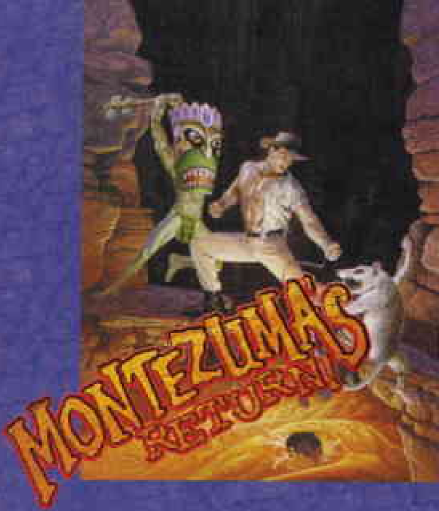
Genel 7 Puan

İNCELEYEN	: Ozan Simitçiler				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 100 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 8 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick

LEVEL CD : Kasım 98

Montezuma's Return



Lara ile üçüncü randevumuz için buluştuğumuz zamanlarda, ona benzemeye çalışanların çoğalmasına şaşmamak lazım. Başarılı olanların taklit edilmesi bir doğa gereği.

Max Montezuma aslında eski bir dost. Aslen 2D bir platform oyunu olan Montezuma'yı bu konuda hayağı eski olanların hemen rahatlıkla hatırlayacakları bir oyundu. Nitekim Montezuma'nın 1999 yılında geri dönüşünü temsil eden Montezuma's Return içerisinde eski bir versiyonu olan Montezuma's Revenge'i da oynayabilirsiniz. Hatırlamayanlar için bu oyun bir şey ifade etmeyebilir ama yaşanan o yokluk zamanında bundan iyisi yerini dahi bilmediğim Şam'da kayısı idi. Geçen zaman içerisinde kendini geliştiren Montezuma karşımıza 3D Action/Adventure tarzında gayet iddialı olan bir oyun olarak çıkıyor. Benim gibi gözü Lara'dan başkasını görmeyenler için Lara benzeri olarak tanımlanabilecek bir oyun kısaca. Konusu, oyunda gezilen mekanlar ve kullanılan karakterler oyuna mistik bir hava vermek için kullanılmış. Hakkında pek fazla bilgim olmasa da tahminlerim doğrultusunda, bu tür mistik konulardan ve 3D Action/Adventure oyunlarından hoşlananlara Indiana Jones'u beklemelerini tavsiye ederim. Tomb Raider'a kıyasla oldukça basit bulmacalara sahip olan Montezuma's Return'da en fazla hoşuma giden hareket davulları kullanarak belli yerlere tırmanmak oldu. Gerçi çok zor bir iş ama bir o kadar da zevkli. Özellikle 3D hızlandırıcısı olanların zevk alabilecekleri bir oyun olan Montezuma çok temiz ve hızlı grafiklere sahip.



He's a bird

Dünyanın bu güne gelene kadar başına gelenlerden bahsetmeden, olayın direkt olarak Montezuma ile ilgili kısmına geçeyim. Montezuma dediğime bakmayın siz aslında adı Max. Bizim dostluğumuz eskiye dayanır da bu samimiyet ondan yani. Aslında onun gerçekte nerede olduğunu ve nereye gitmek istediğini kimse tahmin edemez. Biraz dengesiz olduğu için ne yapacağını bilemezsiniz. Bir an burada, sonra kapı arkasında. Ne bu? Süpürge :). Ama onun hakkında bilinen bir gerçek vardır ki, nerede tehlike varsa Montezuma oradadır. Dedim ya gelgit akıllı diye. Bir şey değil ölüp kalacak bir yerlerde o olacak.

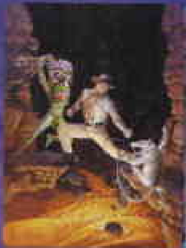
Oyunun oynanışı hakkında bir şey söylemek istemiyorum. Hopluyorsun, zıplıyorsun, tekme atıp, yüzüyorsun vs. Ama hareketler kesinlikle Tomb Raider ile kıyaslanamaz bile. Oyuna başladığınız zaman özellikle kafa yormanızı gerektiren hiçbir şey olmadığını göreceksiniz. Burnunuzun dikine gidin ve sonuca ulaşın. Oyunda demo olmaması çok büyük bir eksik sayılmazsa, seslerin ve müziklerin de pek iç açıcı olmaması iyi bir şeymiş gibi düşünülebilir. Oyunu VGA ve 3Dfx olmak üzere iki görüntü modunda oynayabilirsiniz. Ama daha önce de söylediğim gibi 3Dfx olmadan gerçekten oyunu oynamanın hiçbir anlamı kalmıyor.

Oyunda 250 farklı karakter oluşturabilir ve bunlar hakkındaki istatistikleri tutabilirsiniz. Oyun platform kaynaklı olduğundan puanlama önemli. Oyuna üç hakla başlıyor ve sadece Save noktalarında kayıt edebiliyorsunuz. Eğer bölüm içerisindeki tüm değerleri taşları (sayıları ekran üzerinde belli) oynadığınız bölümle ilgili olan bir Bonus Round oynayabilirsiniz. Eğer oyunu bir cümlede anlatmak isteseydim Körü bir Tomb Raider taklidi olan ve geçmişini kullanan bir oyun olduğunu söylerdim. ■





Genel 6 Puan



Montezuma's Return Take 2/Platdform/ 1 CD

İNCELEYEN	: Phantom				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 60 MB	GRAFİK	★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★☆☆☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	★★★★★★☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Gangsters

İnsanların kötüleri oynadıkları oyunlar pek de sık çıkmıyor, hele böyle güzel bir fikirle İlk defa karşımıza gelmiş durumda. Ama acaba Gangsters bundan iyi yararlanabilmiş mi?



Günlerden Pazartesi. Gangster çetesi X Com'un odasında haydutlar kağıt oynarken kapı çalınır.

Tık tık tık.

Kapıyı her zamanki gibi kapı görevlisi Kadir açar.

Herkes silahlarına uzanır ama gelen çete üyesi Berker'dir

Berker-Hey, beyler patron geldi mi??

Kadir-Yok daha gelmedi, birazdan gelir heralde.

Mete-Burak'a- Ya Burak baksana galiba bende karo var.

Burak-Hani olm karo için beş tane aynı kağıttan olması lazım, sende dört tane var. Hiçbir işe yaramaz o elin. Sen yine pas geç en iyisi, bu iyiliğimi de unutma!!! (Pek anlayamadım, Mete kim oluyor burada? Konu mankeni mi yoksa mahallenin keki mi?-BLX)

Tam bu sırada yine kapı çalınır. Herkes silahına atılır ve Kadir yine kapıyı tedirgin bir şekilde açar. Bu sefer de içeriye gelen patrondur (Çete üyeleri patron hakkında fazla bir şey bilmezler sadece ona "Blaxis" diye hitap ederler). Herkes silahlarını bırakıp patronlarından gelecek bu haftaki emirleri beklerler.

Mete-Berker'e - Abi bana bu sefer inşallah cinayet vermez. Geçen sefer az daha yakayı ele veriyorduk.

Blaxis- Evet, beyler bu haftaki iş dağılımını birazdan yapacağım. Size şu an elimde olan istatistiksel yeteneklerinize göre dağıtacağım işlerde umuyorum ki başarılı olacaksınız. Bizim amacımız iyi değil, en iyi olmak olduğu için Baph, Ers ve Nbk gibi gangster çetelerini de geride bırakmak, onları bu piyasadan silmek.

Şu anda dört kişilik bir grup olduğunuzdan sizi ikişer kişilik iki gruba ayırıyorum. İlk grup Berker ve Mete'den, ikinci grup ise Burak ve Kadir'den oluşacak. Bir itirazı olan var mı??

Bütün üyeler hep bir ağızdan -Yok

abi haddimize mi?

Blaxis - İyi iyi. Bu arada sizi çetenin muhasebecisi ve avukatı ile tanıştırayım: (Blaxis ıslık çalar ve içeriye iki adam gelir) Mr.Maho ve bbsfatih. Mr.Maho bizim mali işlerle ilgili kayıtları ve durumumuzu her hafta başı bildirecek. Avukat bbsfatih de başımız derde girdiğinde bizi kurtarmaya çalışacak.

Dört kişilik ekip hep bir ağızdan- Aramıza hoşgeldiniz.

Maho ve bbsfatih- Eyvallah.

Şimdi gelelim bu haftaki iş ve alet edevat dağıtımına:

Blaxis-Berker'e- Al şu tüfeği bakiyim. Sen bu hafta birkaç seri cinayet işine giriyosun, ayrıntıları birazdan söyliyeceğim. Sen şöle geç kenara bakiyim.

Berker-Tamamdır patron.

Blaxis-Mete'ye- Sen de al şu dinamitleri biraz toplu katliam olayına gir bu hafta.

Blaxis-Burak'a- Burak senin karizman yüksek gibi gözüküyor, sana tam senlik bir iş veriyorum, git söyleyeceğim sokakları haraca bağla.

Burak- Ayıpsın patron.

Blaxis-Kadir'e- Oooo Kadir sen gayet güzel araba kullanıyormuşsun. Hmmmzz bak sana şu an elimizdeki tek arabayı veriyorum. Burak'ı sen gezdireceksin, gerekirse anında kaçın oradan. Aman ha dikkat edin.

Kadir- Hahaha olmuş bil patron.

Blaxis- Şimdilik mali bütçe bu kadarına el verdiği için bunlarla yetineceksiniz. Gücümüz arttıkça ve X Com büyüdükçe elimizde çok çeşit silah ve araba bulunabilecek, ona göre talimatlarımı dikkatlice uygulayın.

Unutmayın sokakta polis veya bizim çeteden olmayan başka bir gangster görürseniz hemen benimle haberleşin. Ben size o an ne yapmanız gerektiğini söyleyeceğim. Muhtemelen öldürün derim. MUHAHAHAH

Mete-Berker'e- Ne zırvaladı bu adam ya ben bir şey anlamadım. Sen bana yolda anlatırsın.

Berker- Tamam.

(Sen bu aralar paranı almaya dergiye uğrayacaktın, değil mi!??? - BLX, Berker ve Kadir)

Organized Crime

Yıl 1999. Burak yazarı olduğu muhteşem dergisine gider yine bir gün. O da ne, müdürünün elinde yeni oyunlar vardır. Burak hemen atılır ama millet aç köpekler gibi saldırdığından zavallı Burak'ıma Gangsters denen bir oyun kalmıştır. Burak oyun hakkında pek de fazla bilgiye sahip değildir. Eve gelir, heyecanla Install edip oyunu çalıştırır. Öyle böyle üç, dört gün geçer aynı odada. En sonunda annesi babası gelir odaya, bir bakarlar Burak monitöre bakakalmış. Ellerinde kendi saçlarından tutamlar bulunan Burak bu oyundan çok az şey anlamıştır. Neyse ki arkadaşı Mete Burak'a yardım eder. Sağolsun Burak'ın krizden kurtulmasına çok yardımcı olur (Kitapçığı okumazsan böyle olur işte). Burak bu karmaşık oyunun altından nasıl kalkacağını bilmemektedir. Ama içindeki Level aşkından ve müdürünün yazıyı ertesi güne istemesinden bu çok gereksiz oyunu ışık hızında yazmaya başlar.

Kötülük gibisi var mı acep??

Valla yukarıda yazdığım şeyler hiç boş şeyler değildir, onun için pas geçmeyin derim ben. Orada bu oyunun neye benzediğini anlatmaya çalıştım, tabii ne kadar başarılı olduğum tartışılır. Eidos'un yaptığı o kadar reklam ve yaygaradan sonra en sonunda Gangsters piyasaya çıktı. Tabii doğal olarak çoğu insan Eidos'un adına ve reklamlarda okuduklarına güvenerek bu oyunu aldılar. Hiç de iyi etmediler, onu baştan söliyeyim. İlerleyen dakikalarda daha açık konuşacağım, ama şimdi sistem gereksinimlerini açıklamak durumundayım. Pentium 166, 32 MB RAM, 6x CD-ROM ve 140 MB boş sabitdisk alanı.

Bu oyun için minimum denilen sistem ancak belleğinizin fazla olması oyundan alacağınız performansı bayağı bir etkiliyor. Aylardan sonra, stratejilerin bile artık 3Dfx destekli geldiği bu dönemde, 3dfx desteksiz bir oyun görmek gözlerimi yaşarttı valla (artık 3D hızlandırıcılara 3Dfx demekten vazgeçseniz diyorum, bütün 3D hızlandırıcıların adı 3Dfx diye anılacak sizin yüzünüzden - BLX).

Herhalde bu çoğu kişiyi sevindirmiştir. Bu arada son oyunlardaki uzun yükleme modası aynen bu oyunda da mevcut, rahatça gidip yemeğinizi yiyebilecek uzunlukta hem de. Bu zavallı oyunda yaşadığım Bug'ları da yazının sonuna doğru sizlere belirteceğim.



Günün menüsü

Aman menüleri geçeyim falan demeyin, yanarsınız. Zaten oyunun yüzde 80'i menüden oluştuğu için çok şey kaybedebilirsiniz. Ayrıca burada açıklayacağım menüler bildiğiniz New Game, Load / Save falan değil, oyunun kendi içindeki menüleri açıklıyorum.

Yüklemeden sonra karşınıza ilk gelen gazete sayfasını okumaya kalkmayın sakın, kendinize yazık edersiniz. Zaten okumak için mikroskop lazım heralde. Üst tarafta soldan sağa doğru başlıyorum açıklamaya, haydi hayırlısı.

Lieutenants: Bu bölümde kafanıza göre istediğiniz çete üyelerini seçip, onlara iş ve o işleri yapmaları için de silah veya kendi kafanıza göre birşeyler verebilirsiniz.

Accountant: Her oyunda olduğu gibi burada da para önemli tabii. Para durumunuz, gelir ve giderlerin gösterildiği yer.

Lawyer: İleride size çok lazım olacak bu bölümde avukatınızdan gelen mesajlar bulunuyor.

Newspaper: O hafta yaptığınız işlerden gazetede bahsedilmiş mi acaba??

Graphs: O an sahip olduğunuz karizma, gücünüzün grafiksel açılımı. Her çete yüzde 25 ile başlar, sizinle beraber üç tane de bilgisayarın yönettiği çete oyuna girer.

City Maps: Bilindiği üzere bulunduğunuz şehrin kuşbakışı haritası.

Game Options: Save, Load, ses, müzik, ve çıkış buradan yapılıyor.

Help: Buraya tıkladıktan sonra herhangi bir şeye tıkladığınızda o yerin ne işe yaradığını belirtiyor.

Lieutenants ve City Maps bölümünde sağ şeritteki menüleri de açıklamaya kalkarsam, Level on sayfa fazla çıkmak durumunda kalabilir, bu yüzden de yazmama kararı aldım.

Ohh herşeyi hazırladınız, takım tamam, görevler tamam, hadi o zaman sağ alt köşedeki 'Hit the streets' tuşuna basın da oyuna geçin.

Kısacık bir yükleme süresinin ardından en sonun-



da oyuna giriyoruz. Ama o da ne, üst tarafta dizili bir düzine menü var yine. Ingaaaa. Elim mahkum napiyim. Onlarıda açıklayacaz mecburen. Yine soldan sağa yazmaya başlıyorum.

Pause: Ne işe yaradığını bilmeyeniniz yoktur heralde. Fazla kullanılan bir şey değildir ama bu oyunda size bayağı bir yardımcı oluyor, onun için bolca kullanın.

Help: Demin açıkladığım menüdekiyle aynı tabii ki. Yardımcı olsun diye konmuş şeyler.

City Plan: Şehrin büyük bir bölümünü kuş bakışı gösteren harita.

Rooftop View: Fazla yüksek olmayan, adamlarınızı nokta şeklinde görebileceğiniz yüksekten bakış. City Plan'in yakın çekimli hali.

Tagged Characters: Bir adamınızı izlerken diğerine geçmenizi sağlayan yer.

Flip Screen: Bakış açısının değiştirilebileceği bölüm.

Remove Buildings: Binaların içlerini görmenizi sağlar ama tepelerini uçurarak, içine girerek değil :

Orta boşluktan sonra sağ taraftaki menülere geçiyorum.

Combat Messages: Adamlarınızdan birinden gelen savaş mesajı (Napiyim baska kelime bulamadım).

Gangsters and Police Messages: Adamlarınızdan birinin etrafında polis veya başka çeteden bir adam var ve ne yapması gerektiğini soruyor.

Eee yeter be boğazıma kadar geldi, nedir bu oyun böle yaw, çıldıracam artık. Yazmıyorum kardeşim diyecem ama sonra Blaxis oyacak: Hehe. Onun için tam gaz devam.

Bu arada sağ alt köşeden oyunun hızını artırabiliyoruz. Hiç tavsiye etmem, denemeyin bile. Bunun yanında gün ve saati de aynı tablodan görebiliyoruz.

Yaktın bizi Gangsters

Menüleri de geçtikten sonra bu oyunu almışlara en büyük tavsiyem yanlarında bir ansiklopedi şeklinde İngilizce sözlük bulundurmaları olacaktır. Şaka filan yapmıyorum ve de abartmıyorum, cidden öle.

İşte size oyun sırasında rastladığım bazı Bug'lar:


İzometrik grafikler çok güzel ama oyun menü kalabalığı altında eziliyor

1-Bölünmüş sabitdisklerde oyunu oynayamama problemi. Yani oyun CD'yi illaki D harfli sürücüde görmek istiyor, yoksa oynanmıyor (Ne kadar küçük bir problem dimi??).

2-Adamı çıldırma noktasına getiren yükleme süreleri.

3-Yükleme sırasında bide kitlenme oldu mu Allaaa.

4-Oyun hızını oyun sırasında yarıdan yükseğe getirdiğinizde Mouse dahil hiçbir şeyi kontrol edemiyorsunuz. Adamlarınızın birinden bir mesaj gelene veya hafta bitene kadar beklemek zorunda kalıyorsunuz.

5-En ilginç olanı ise, oyunu yükledikten sonra 170 MB boş yer olan sabitdiskimde, oyun sırasında disk Clean Up ekranı çıkması ve bana 550 KB yerimin kaldığını söylemesi oluyor. Tabii bu arada oyunda kapanmış oluyor kendi kendine.

Bu olayların ardından odama koşup baseball sopamı alıp monitöre güzel bir vuruş yapmak isterim ama yemez tabii ki de. :)

INGAAAAAAA

Gangster'in konusu ve müzikleri çok iyi olmasına karşın, oynanabilirliğinin olmaması beni gerçekten üzdü ve sıktı. Ama ben hıncımı bir şeyden almak zorundaydım. Aha buldum. Salona gidip bizim köpeği aliim ve sokağa çıkıp kendisiyle Gangsters CD'siyle frizbi oyniim. Nıhahaha.

Doğal olarak bu oyunun da hatalarını düzeltmek için yama dosyasını çıkarttılar (bknz www.avault.com). Ama tabii ki de herkesin Internet bağlantısı olmadığı için Level'ın bu yamayı vermesi için dua etmekten başka şansınız yok.

Ya, ben aslında karamsar ve sert bir yazar değilimdir, ama nedense bana hep kötü oyunlar rast geliyo, anlamadım gitti. Ama bu oyunu kazara alan kişilerin bazılarıyla konuştum. Çoğu oyundan bir şey anlamamış, geri kalanları da oynama gereği bile duymuyolar.

Çok çok iyi bir konuyu değişik bir yönden inceleyen yapımcılar, oyuna güzel müzik koymuşlar, e grafiklerde fena değil, sadece bir şeyi eksik bırakmışlar, o da OYNANABİLİRLİK. Piyasada bu kadar güzel oyun dururken, sakın ha bir hata edip de bu oyunu almaya kalkışmayın. Yazık edersiniz.

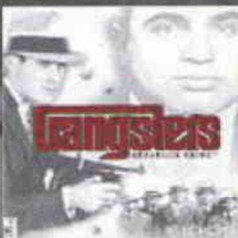
Alanlara iki tavsiyem var. Birincisi kitapçığı sözlükle beraber güzel bir şekilde okusunlar. İkincisi bu oyunu hemen geri versinler veya satsınlar. :)

Not: Çok yakında Level'da çok mükemmel değişikler olacak inşallah. Bizden ayrılmayın.

Level hakkında tebrik eleştiri ve istekleri olanlar bana 16898866 numaralı ICQ'umdan ulaşabilirler.

Bütün Raksnet ve Battlenet camiasına selamlarımı gönderiyorum.

Genel 6 Puan



Gangsters Eidos/Strateji/ 1 CD

İNCELEYEN : Burak Hun a.k.a. WANTED

SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 150 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★☆☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★☆☆☆☆☆☆

DESTEKLENENLER : ☐ 3Dfx ☐ D3D ☐ Joystick LEVEL CD : Şubat 99

European Air War



Bu yıl İkinci Dünya Savaşı'nın başlangıcının 60. yılı, belki yeni nesiller pek farkında değiller, ancak bu savaş insanoğlunun ne denli vahşi bir hayvan haline dönüşebileceğinin en unutulmaz kanıtıdır. Ayrıca bu savaş ölümün göklerden de yağmaya başladığı umutsuz bir çağın başlangıcını da müjdeliyordu.

Bu büyük savaş tüm dünyayı altı yıl boyunca kasıp kavurdu, öyle ki Türkiye gibi savaşın dışında kalmayı başaran ülkeler bile yarattığı kıtlık ve yokluk dalgasından paylarına düşeni aldılar. Ancak şüphesiz ölümün en yoğun ve acımasızca hasar yaptığı bölgelerden biri Avrupa kıtası idi. Alman orduları tarafından hem batı, hem de doğuya karşı açılan cephelerde insanlar, orağın önünde dökülen ekinler gibi kitleler halinde öldüler. Bu savaşta ölüm sadece cephede kol gezmedi tabii, çok uzaklarda güvende olduğunu düşünen insanlar şehirlerinin gökten yağan bombalarla cehenneme döndüğünü gördüler. Gelişen havacılık teknolojisi sayesinde artık avcı ve bombardıman filoları çok uzak bölgelere uçabiliyor, endüstri merkezlerini ve şehirleri yıkabiliyorlardı. Sayısız genç kadın ve erkek metal kanatlı tabutlarının içinde Azrail ile olan randevularına yetişmek için göklere yükseldiler. Politikacılar morali yüksek tutmak için bu tür ölümleri efsaneleştirdiler, ancak hiçbir kahramanlık filminde yanan uçağının içinde diri diri kızaran pilotun tanımsız ızdırabına yer verilmedi. Savaş alanlarında bombalarla parçalanan savunmasız piyadelerin görüntülerine, ya da okyanusun ortasında gemisi bombalanıp batırılan denizcilerin nasıl köpekbalıkları tarafından canlı canlı yenildiğine de kimse pek değinmedi. Savaştan dönebilenler sonsuza dek yaralı kaldılar, tıpkı tarihteki diğer savaşlarda olduğu gibi. Ancak bu defa ölüm yüzünü teknolojinin ardına gizlemeyi öğrendi, insan insana yabancılaştı, ve ölüm Nagazaki ve Hiroşima üzerine, tıpkı kursal kitaplarda yazıldığı gibi, tek bir çığlıkla indi.

Ölümün Gümüş Kanatları

Şu sıralar İkinci Dünya Savaşı konulu uçuş simülasyonlarında bir patlama yaşıyoruz, büyük ve sağlam firmalar oldukça iddialı oyunlar üretiyorlar. European Air War ise MicroProse tarafından yapılmış, üstelik firmanın adına yakışacak cinsten iyi bir oyun, eğer bini bir paraya satılan F-Bilmemkaç oyunlarından sıkıldıysanız ilaç gibi gelecektir. Tabii tek bir oyunda tüm savaşı ve tüm cepheleri toplamak oldukça zor, bu yüzden firma burada sadece Avrupa göklerinde cereyan eden hava savaşlarını konu almış. 1940-45 yılları arası üç farklı bölümde ele alınmış. Bu oldukça önemli bir ayrım, çünkü her geçen yıl Avrupa hava sahasında büyük değişikliklerin oluşumuna tanıklık etmiştir. 1940 yılı Luftwaffe'nin göklerdeki tek güç olduğu zamandır, ancak hem Alman genelkurmayının hataları, hem de Müttefik güçlerinin inatlı ve hesaplı direnişi sayesinde, 1945 yılına geldiğimizde Almanların artık Berlin üzerine yapılan gündüz akınlarını bile karşılayamaz hale geldiklerini görürüz. Bu oyunda da seçebileceğiniz üç taraf var, Alman, İngiliz ve Amerikan hava gücünün yanında savaşa girebilirsiniz, tabii görevler de zamanın koşullarını yansıtacaktır. Büyük Britanya Savaşı esnasında İngiliz avcılarının hiçbir yerden yardım almadan tüm Luftwaffe ile ümitsizce boğuşmasına tanık olacaksınız. Savaşın sonlarına doğru ise Alman pilotların nasıl ölümüne bombardıman filolarına dalarak ülkelerini savunmaya çalıştıklarını göreceksiniz.

Gökgürültüsü Ve Yıldırım

Oyunda modellenen uçaklar savaşın en bilinen ve yaygın kullanılan isimleri, eğer o dönemle biraz alakalı iseniz isimlerini hemen tanıyacaksınız. Me-109, FW-190, P-38, P-51, Spitfire, Hurricane ve daha birkaç ünlü avcı uçağını burada bulmak mümkün. Tabii



Kanat adamlarınızın performansı başarınızı direkt olarak etkiliyor.



ayrıca pek çok orta ve ağır sınıf bombardıman uçağı da oyunda bulunuyor, ancak bunları kullanamıyorsunuz, zaten bu bombacının değil avcının oyunu. Neyse, gelelim oyunun genel yapısına, isterseniz oyunu Internet üzerinde oynama fırsatınız var tabii, üstelik oldukça fazla sayıda oyuncuyu destekleyebiliyor. Tek başınıza oynamak isterseniz iki seçeneğiniz var, ya Single Mission ile tek görevlere çıkacaksınız, ya da Career moduna girip asıl savaşa katılacaksınız. Öncelikle tek görevlerde alıştırma yapmanızı tavsiye ediyorum, üstelik görev parametrelerini istediğiniz gibi değiştirerek ve bunları kaydederek farklı senaryolar oluşturabilirsiniz, tam bir harita editörünün fonksiyonlarına sahip değil şüphesiz, fakat yine de eğitim için oldukça kullanışlı. Career modunda oynamak isterseniz aklınızda bulunması gereken bir detay ise şu, eğer Options menüsünden ölümsüzlük ve sonsuz cephane şıklarını açarsanız rütbe ve madalya alamazsınız. Bunların dışında oyunda uçaklarla ilgili bilgi alabileceğiniz bir de referans kısmı mevcut ancak herhangi bir ansiklopedide çok daha geniş verilerin mevcut olduğuna emin olun. Bu oyunu klavye ve joystick yardımıyla oynuyorsunuz, özellikle iyi bir analog joystick kesinlikle şart, yoksa uçağınızı klavye kullanarak pistten bile kesemezsiniz.

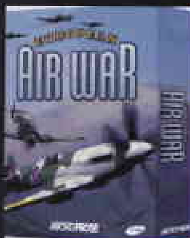
Karanlık Saatler

Oyunun oynanışına gelince, doğrusu programcılar burada oyuncuya oldukça fazla seçenek sunmuşlar, oyunda düşman yapay zekasından tutun da uçuş dinamiklerinin gerçekçilik seviyesine dek pek çok şeyi istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Ancak en kolay seviyede bile oyunun sizi bir hayli meşgul edeceğini söylemeliyim. Herşeyden önce bir çatışma bölgesine varıp savaşa başlamak için bir hayli uzun süre uçmak *durumunda* kalabiliyorsunuz, sıkıcı gibi gelebilir ancak her an düşman avcılarının baskınına uğrama ihtimalini unutmayın. Ayrıca eğer isterseniz size oldukça büyük destek sağlayan bir HUD sistemini ve otomatik pilotu devreye sokabilirsiniz. Tabii o dönem uçaklarında böyle birşey mevcut değildi, ama sonuçta bu bir oyun, kendinizi fazla sıkıntıya sokmanın bir alemi yok. Araçların uçuş dinamikleri ve görsel olarak modellenmeleri de bir hayli başarılı olmuş, özellikle kokpit tasarımlarının oldukça gerçekçi ve kullanışlı olduklarını söylemem gerek. Gereken üç temel bilgi, hız, yön ve yükseklik ekranın altında gösteriliyor, bu sayede bir kokpit dolusu göstergeyle boğuşmak sorunda kalmıyorsunuz. Zaten yangın göstergesi gibi detaylara pek ihtiyacınız yok bu uçaklarda, motor tutuşursa bunu göstergelere bakmadan da farkediyorsunuz!


Çatışmalar oldukça yoğun geçebiliyor. İyi inişler dostum!

Gündoğumunda Savaş

Oyunda kullanılan uçuş modelleri ve düşman yapay zekası gerçekten oldukça iyi, ne var ki dost birimlerin yapay zekasının o denli iyi olmadığı hissi uyandı bende. Tamam bombardıman uçaklarının makinelicileri oldukça iyi iş çıkarıyorlar, ancak kanat adamlarının zekası sanki biraz geri kalmış. MicroProse *şimdiden oyun için bir yama çıkardı ve* bunu WWW.MICROPROSE.COM adresinden indirebilirsiniz, ancak yapay zeka kıtlığına iyi geliyor mu bilemiyorum, oyunları orijinal halleriyle eleştirmek her zaman için en doğru yöntemdir, bu yüzden henüz bu yamayı uygulamadım. Grafiklere gelince, gerçekten de çok iyiler. Hoş, hava savaşlarında genelde karşı tarafı bulanık bir siluet halinde görmek çok normaldir, ancak yine de uçaklar iyi çizilmiş. Daha da iyi olanı vurulunca başlarına gelenler, hemen balon gibi patlamıyorlar. Kimi tutuşup düşüyor, kimi ağır yaralanınca dönüp üssüne varmaya çalışıyor. Kanatlar kopuyor, motorlar tutuşuyor, yanan B-17'nin personeli paraşütleri alıp atlıyor. Tam bir hava savaşı , ayrıca çoğu oyunun aksine yere yaklaşınca ormanlar, nehirler, kasaba ve şehirlerle karşılaşıyorsunuz. Ama bütün bu detayların bedelini ödemek durumundasınız, çünkü oyun çalışmak için üç boyutlu bir hızlandırıcıya gereksinim duyuyor. Acil bir durumda nereye indiğinize dikkat etmeniz gerekli yani. Tabii, bu uçaklar modern jetlerin aksine tarlalara bile sizi öldürmeden inebiliyorlar, ancak Alman hatlarının arkasına inen bir İngiliz pilotu yine de kurtulmuş sayılmaz, eğer mümkünse üsse kadar dayanmaya bakın derim! Sonuç olarak EAW iyi bir oyun, pırpırları jetlere tercih eden tüm deri pilot montu tutkunlarına tavsiye olunur. L



Genel 8 Puan

European Air War MicroProse/ Simulasyon/ 1 CD

İNCELEYEN	: Mad Dog				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 250MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 32MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★☆

DESTEKLENENLER : ✔ 3Dfx ✔ D3D ✔ Joystick LEVEL CD : Eylül 98

RiverWorld



Aman Tanrım! Neredeyim Ben?

Kendinizi bir ırmağın kıyısında buldunuz. Çevrenizde uçsuz bucaksız yeşil düzlükler vardı. Hiçbir insan ürünü yapı bu doğal bakirliği bozmuyordu. Kim olduğunuzu anımsamaya çalıştınız, zihninizde yavaş yavaş bazı görüntüler belirdi. Dünya adında bir gezegen vardı... Siz orada doğmuştunuz; ailenizi, dostlarınızı orada tanımıştınız... ve orada ölmüştünüz. Sonra birileri sizi yeniden yarattı ve buraya gönderdi. Aklınızdaki herşey yerine oturmaya başlıyordu. Bir kez daha çevrenize baktınız. İleride bir yerlerde insanlar vardı. Evet, siz onları yönetmek için gönderilmiştiniz. Oraya doğru yürümeye başladınız.

Bu hikaye sarmadıysa, sana kendiminkini anlatayım sevgili okuyucu. Bir zamanlar fakir ama gururlu bir oyun yazarı vardı. Uzun süre Real Time strateji yazıları yazdıktan sonra psikolojik tedavi görmek zorunda kalmıştı. Artık kabuslarında ne kadar çok dikerse diksin savunma kulelerini çalıştırmaya yetmeyen güç merkezleri, düşman üssünün dibinden toplamak zorunda olduğu hammaddeler ve karargahın içine giren düşmana toplu halde saldırmayı akıl edemeyecek kadar yapay gerizekalı Unit'ler görüyor, bir Ore Truck tarafından ezilmek üzereyken çığlıklar atarak uyanıyordu. Sonunda tövbe etti ve kendini simulasyonlara adayıp, temiz bir yaşam sürmeye başladı. Ama kader ağlarını örmekteydi. Bir gün dergiye gittiğinde hain yazı işleri müdürü tarafından 'Yeni bir oyun geldi, fantastik bir şey, istersen al sen bir dene' denerek kafalandı. Dergiden çıkarken yazı işleri müdürünün arkasından 'Nıhıhıhahahahaha' şeklinde kahkahalar attığını bilmiyordu. Eve geldi, oyunu yükledi, oynamaya başladı. Önce hiç bir şeyi anlamadı, ama zaman geçtikçe acı gerçek sifonu çekilmesine rağmen gitmeyen, inatçı bir kütle gibi ortaya çıktı.... Nayırdı, nolamazdı ama nolmuştu. Bu bir RTS idi...

Hayır, Yine Mi...

Baştaki girişten sonra bir Adventure ya da RPG yazısı bekliyordunuz, öyle değil mi? Eğer öyleyse büyük ölçüde yanıldınız. River World katıksız bir Real Time strateji. Böğk... böggk... böğğğk... ben bir Real Time daha görürsem kusacağım dememiş miydim? Ama durun bir dakika; bu üç boyutlu hem de War Games ya da Populous3 gibi, yönettiğiniz zavallı aşağılık ölümlüleri yukarıdan gören bir bakış açısıyla sınırlı değilsiniz. Ben bu tür oyunlar oynarken hep merak etmişimdir, bu kadar adamı ölüme gönderen manyak kim diye. River'da işte o aşağılık herifle tanışma şansına kavuşuyoruz. O adam Richard Burton. Ne, Richard Burton'ı hiç duymadınız mı? Ansiklopedide Burton'ın ondokuzuncu yüzyılda yaşamış, Nil'in kaynağına yaptığı geziyle ünlü bir İngiliz kaşif olduğu yazıyor. İşte o sözünü ettiğim yeni bakış açısı Burton'ın gözleri. Dilerseniz dünyayı sanki Quake oynuyormuş gibi, yönettiğiniz kişinin bakış açısından görebiliyorsunuz. Böylece daha önce hiç bir stratejinin vermediği, sahip olduğunuz yeri kendi gözlerinizden görme olanağına kavuşuyorsunuz. Bu kadarla kalsaydı hoş bir yenilik olurdu, ama oyun mantığında köklü bir değişiklik sayılmazdı. Neyse ki River World'ü tasarlayanlar bununla yetinmemişler ve size diğer insanlarla etkileşime girme olanağı sağlamışlar. Pek derin bir muhabbet olduğu söylenemez. İnsan bir dünyada ölüp bir başkasında dünyaya gelince, ilk karşılaştığı adamla neler olduğunu, hayatın anlamını falan tartışmasını beklersiniz. Ama kişioğlu çıkarcı, daha selamünaleyküm demeden adamlar size 'Bana ev yaparsan sana katılırım' diyorlar, selam verip borçlu çıkmak gibi



bir şey yani. Bunun dışında River World'ün klasik Real Time mantığından ayrıldığı başka bir yönü de teknoloji geliştirme özelliği. Başlangıçta odun çağındasınız. Ardından taş çağı, bronz çağı ve demir çağı geliyor. Bazı teknik nedenlerden ötürü fazla ilerleyemedim, ama oyunun kitapçığından anladığım kadarıyla ileriki bölümlerde bilimkurgusal teknolojilere kadar ilerliyorsunuz. Tabii zamanınızı yalnızca mutlu mutlu teknoloji üreterek harcayamıyorsunuz. Her bölümde iki tarihsel düşmanınız var. Kraliçe Victoria ve Atilla karşınıza çıkıyor. Bunlar sizin denetiminizdeki yerleri ele geçirmeye çalışıyorlar. Yeri gelmişken belirteyim, oyun haritası bölümlere ayrılmış durumda. Her bölgenin üzerinde Grail Stone denilen ve insanlara yiyecek veren bir taş var. Bu taşı ele geçirirseniz, o bölgenin yönetimi size geçiyor. Oyunun konusu Philip Jose Farmer adındaki bir gavurun bilimkurgu romanlarından alınmış ve bence çok iyi. Asıl amacınız, ırmak boyunca uzanan toplulukları denetim altına almak ve ırmağın kaynağındaki kara kuleye ulaşıp bu gezegende yaratılışınızın sırrını yeniden çözmek..

Çalışın Aşağılık Köleler

Başlangıçta sağdaki menüden, Engineer, yani mühendisi seçerek ona evler yaptırmalısınız. Böylece insanlar size katılmaya başlayacaktır. Çok fazla ev yaptırmadan önce birkaç tane de Warehouse yani depo yaptırsanız iyi olur. Böylece ürettiğiniz hammaddeleri saklayabilirsiniz. Ardından boşta duran adamlarınızı (ve kadınlarınızı) ağaç kesmek gibi işlerle görevlendirin ki, Warehouse'larınız bir işe yarasın. Mühendisinize yaptırmanız gereken üçüncü yapı Workshop olmalı, böylece işçi ve bilimadamı çıkartabilirsiniz. Ancak bundan sonra Military Man'inize, yani komutanınıza Armoury yaptırmanızın bir anlamı olabilir. Çünkü yalnızca işçiler Armoury'ye girerek savaşçı olabiliyorlar. Bu arada adam göndererek tarafsız bölgelerdeki Grail Stone'ları rakiplerinizden önce ele geçirmeye çalışmalısınız. Kendi Grail Stone'larınıza çok dikkat edin ve çevresinde birkaç kişi bulundurun. Mümkün olduğu zaman da etrafını duvarlar ve nöbetçi kuleleriyle çevirin. Çevrede tarihte yaşamış ünlü bilimadamları, savaşçılar ve kaşifler bulunabilir. Onlarla konuşarak yeni teknolojiler öğrenebilirsiniz. Bunları bulmak için Explorer'ları kullanmalısınız. Merchant'lar pazar yeri kurabilir. Diplomatlarınız rakiplerinize ittifak ya da ateşkes teklif edebilir. Oyunda bunun dışında fabrika ve tersane gibi yapılar ve çeşitli hava, kara, deniz araçları var. Bir kişiyle konuşmak için Burton seçiliyken, o kişiyi tıklamalısınız. Emrinizdeki birini çift tıklarsanız, dünyayı onun gözlerinden görüyorsunuz. Bir grubu seçmek için, onları Mouse ile kare içine almalısınız.

Bu Oyunu Kaçırmayın

Birbirinin aynısı oyunlarla ne kadar bıktırdıklarını anlayan oyun üreticileri, şimdi Real Time stratejilerde orijinal fikirler denemeye çalışıyorlar. River World, Populous3 ile başlayan bu akımın devamı. Zaten tür olarak da Red Alert gibi savaş ağırlıklı bir oyundan çok, Populous ya da Settlers gibi toplum ağırlıklı oyunlara yakın. Yine de savaş önemli bir yer tutuyor. Ne yazık ki hayat toz pembe değil. Her ne kadar ben farklıyım, ben farklıyım diye çığlıklar atsa da, River World bazı klişeleşmiş RTS özelliklerini barındırıyor. Örneğin insanların gelmesi için evler, hammaddeleri saklamak için depolar, asker üretebilmek için Armoury ve bu türden yapılar yaptırmak zorundasınız. 'Başka nasıl olacaktı ki' diyebilirsiniz, haklısınız, ama bunu düşünmek benim değil oyun tasarımcılarının işi. Burada da bu türün bir dezavantajı ortaya çıkıyor. Sürekli bir saldırı tehdidi altındayken, yapı üretip toplumunuzu organize etmek olağan üstü stres yaratır. Sonuçta insanlar günlük dertlerinden kurtulmak için oyun oynarlar ve stres kaynağı bir oyun pek de bu konuda onlara yardımcı olmaz. River World'de savaş daha sınırlı bir yer tutsa belki de daha iyi olabilirdi. Teknoloji geliştirme, diplomasi, ticaret gibi özellikler Civilization'ı andırıyor. Ama genel oyun mantığına baktığınızda, üretim ve savaş tamamen klasik RTS kafasıyla yapılıyor. Sonuçta River World birkaç başarılı oyun türünün en iyi özelliklerini birleştirmiş. Bu tür oyunlarda genelde senaryo ikinci plandadır. RW ise çok başarılı ve özgün bir senaryoya sahip. Ben gerçekten sonunda neler olacağını merak ediyorum. Hatta kitabını bulup okuyasım bile geldi. Monster'ımı servise gönderdiğim için 3Dfx'deki grafikleri deneme şansım olmadı. Benim emektar Virge'de ise Direct3D ile korkunç yavaş bir performans elde ettim. Öyle ki bir süre sonra oyunu oynamak tam bir işkence haline geldi. Ama sıkı bir D3D kartla iyi sonuç alacağınızdan eminim. Nedense yazılım seçeneğinde bende grafiklerde renk bozulmaları oldu. Yine de en azından D3D grafiklerin, özellikle de kaplamaların oldukça iyi olduğunu söyleyebilirim. Evlerin duvarları, karşılaştığınız insanların yüzleri, ırmağın yüzeyi falan oldukça ayrıntılı. Bu da birinci kişi bakış açısından oynadığınız zamanlar gerçek bir dünyada yaşadığınız duygusunu az da olsa hissetmenizi sağlıyor. Genel olarak baktığınızda Real Time mantığında devrim yaratmayı amaçlayan bir yapım. Bunu başarıp başaramadığını zaman gösterecek, ama ne olursa olsun iyi bir oyun olduğu kesin, biraz olsun strateji seviyorsanız bence kaçırmayın.





Etraftaki köylülere bütün ayak işlerinizi yaptırabilirsiniz.

Genel 8 Puan

River World

Cryo Interactive/RTS/ 1 CD

INCELEYEN : Ozan Simitçiler

SISTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 60 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : [x] 3Dfx [x] D3D [ ] Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Kısa Kısa

Parlayan herşey altın olmadığı gibi, parlamayan herşey de kötü değildir. İşte bu bölüm de iyi oyunu kötüden ayırmanıza yardımcı olmak için var!

PRO PILOT 99



Bazı oyunlar vardır, hemen hemen herkes sever. Bu tür oyunlar sürekli göz önünde olurlar. Her dergide açıklanır; görev diskleri, ek bölümler falan derken herkesin evinde sevse de sevmese de bu oyundan bir tane (Quake 2 gibi mesela) olur. Ama bazı oyunlar vardır, hep gözardı edilir. Sadece belli bir türden hoşlanan azınlık bir kesim ilgilenir o oyunlarla. Ama sevenine herhangi bir piyasa oyunundan çok daha fazla zevk verir bu oyunlar.

Bu yazıyı okuyan 16 bin kişiden belki 500 tanesi, belki daha azı Pro Pilot 99'u alıp oynayacaktır. Belki daha da azı beğenecektir. Ama şu da bir gerçek ki, hiçbir simulasyon gerçeğe bundan daha fazla yakın olmamıştı.

Pro Pilot 99 su katılmamış bir uçuş simulasyonu. Ne bir savaş sözkonusu, ne de bir amacınız var. Tek yaptığınız kalkacağınız ve ineceğiniz pistleri belirlemek, ondan sonra uçağınızı seçip uçuyorsunuz. "Aa, ne kolaymış.." deyip oyunu alanların yüzlerindeki dumur ifadesini görmek isterim, çünkü Pro Pilot 99'daki yedi uçak, içindeki en ufak düğmesine kadar oyuna geçirilmiş ve hepsinin yönetimi sizde. Pistten kalkarken, uçarken ve inerken kulenin vereceği talimatlara ve genel uçuş kurallarına uymak zorundasınız. Ayrıca, diğer simulasyonlarda yaptığınız artistik hareketleri bu oyunda yapmayı düşünüyorsanız, vazgeçin. Yapacağınız en ufak hata toprak anayla öpüşmenizi sağlayacaktır.

Tabii oyun bu kadar zor olunca hepinizin kılı dönecektir. İşte, oyunun en sevdiğim yanı burada ön plana çıkıyor. Pro Pilot 99'un ikinci CD'si tamamen gerçek uçuş kontrollerini anlatan videolarla dolu. Bunları anlayarak seyrederseniz, oyunda da sağlam bir şekilde kalkıp inmeyi becerirseniz, minik bir Cessna'yı alıp götürebilirsiniz demektir.

Oyunu yüklerken Avrupa veya Amerika kıtalarından birinde uçmayı seçebiliyorsunuz. İki kıtadaki bütün havalimanları doğru ve gerçekçi olarak oyuna eklenmiş, ama maalesef Avrupa'dan Amerika'ya uçarak Atlantik Okyanusu'nun o sonsuz maviliğinin tadına varmak gibi bir şansınız yok.

Aşağıdaki puana bir bakın. Eğer ultra gerçekçi uçuş simulasyonları ilginizi çekiyorsa, grafik de sizin için önemli değilse, bir ekleyin. Yok, karmaşık şeyler sizi kasıyorsa, o zaman iki çıkartın. Ve Pro Pilot 99'u alıp almayacağınıza ona göre karar verin.

FIRMA : SIERRA
TÜR : UÇUŞ SİMULASYONU

7

ENEMY ZERO



"Korkunun her an ensenizde olduğunu hissedeceksiniz. Mürettebatınız görünmeyen yaratıklar tarafından katledilmiş, sağ kalan birkaç kişi ile irtibatınız kesilmiş durumda. Ne yapacağınızı bilmiyorsunuz, tek güvenceniz hassas kulak arkası radarınız ve lazer silahınız. Onlar geminin her yerinde olabilirler her an için, ve onlar sizi görebilirler. Ben çıkıyom, hadi size kolay gelsin..."

gibisinden birşeyler zırvalamışlar bu oyuna konu yazan amcalar. Hakikaten de göremiyorsunuz kimseleri, uzay geminiz sonsuz boşluğun bilmem neresine doğru yol alırken, bilinmeyen yaratıklar tarafından saldırıya uğrayınca feleğini şaşıran mühendis hatun olarak da bu yaratıkları temizlemek size düşmekte. Ama zannetmeyin ki korkudan iç çamaşırına yatırım yapmanız gerekecek. Bunların hepsi kandırmaca, hepsi film hilesi bunların. İnanmayın yani.

Enemy Zero, önceden Render edilmiş grafikli bir Adventure oyunu ile, Doom tarzı koridorlarda ilerlemeli "kör" FPS karışımı bir oyun. Elinizdeki silahla, görmediğiniz yaratıklardan kah kaçarak, kah ateş ederek hayatta kalan mürettebata ulaşmaya çalışıyorsunuz. Ama oyunu çekilir hale getiren (ve Allah'a şükürler olsun ki çoğunluğunu oluşturan) odalarda oyunun grafikleri Doom tarzından kurtulup, herhangi bir "kendi gözünden gördüm seni" Adventure oyunu haline bürünüyor.

Ama Enemy Zero bir Playstation oyunu olduğu için, bu tür Pre-render grafikler PC'ye aktarılırken kalitesinden çok şey kaybetmiş. Bir kere, oyunun esas güzel yanı olan bu Adventure kısımları tam ekran değil, üstelik pikselli bir görünüm arzediyor. Bir bilmeceyi dahi çözmek için aynı yerden onlarca kez geçmeniz gerekiyor, tabii her attığınız adımda bir demo çıktığından, yirminci seyredişten sonra bu demoları geçmek istiyorsunuz, ama böyle bir şansınız yok.

Koridorlara çıkınca ise yaratıklarla "tavşan kaç, tazı sen de kaç" cinsi bir muhabbet içine giriyorsunuz. Radarınız bipleyerek yaratığın ne kadar yakında olduğunu haber veriyor ve eğer yaratıklar sizin gitmeniz gereken yönde takılmaya karar verirlerse vay halinize, koridorlarda dön baba dönelim muhabbetine giriyorsunuz. Bütün koridorlar birbirine benzediğinden kayboluyor ve bu oyunu yapanlara (daha doğrusu PC'ye çevirenlere) okkalı bir küfür yapıştırıyorsunuz. Zaten Final Fantasy ve Resident Evil hariç bütün Playstation-PC uyarlamaları berbat olmak zorundadır diye bir kural vardır. Sağolsun Enemy Zero bu kuralı yıkmayarak bizi üzmüyor. Üstüne üstlük bir de 4 CD olarak, bilgisayarcıların raflarında tozlanmaya mahkum oluyor. Karar: Müebbet.

FIRMA : SEGA
TÜR : ADVENTURE
6

NFL 99

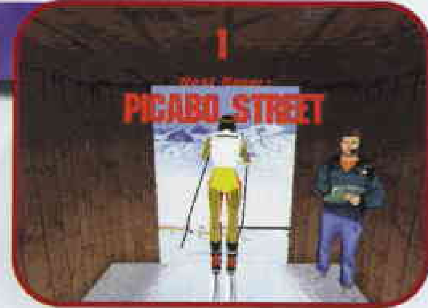


EA Sports'un oyununu yapmadığı spor dalı neredeyse yok. Yakında bir tane de güreş oyunu çıkartıp, Bonus Level olarak da bizim yağlı güreşleri koyarlarsa şaşmamak lazım. Her neys... Biz kendi işimize bakalım. Kanal 6 ile bir ay kadar gecikmeli de olsa NFL tadını çıkartırken, elime geçen beni epey bir sevindirdi doğrusu. Oldukça hızlı bir müzik, bol kemik sesli bir demo ile gazı aldıktan sonra menüler arasında kaybolmamak için epey uğraştım doğrusu. Ama neden menülerin karmaşıklığı değil, benim şu ana kadar bir seyirci olarak bu oyun hakkında bir şeyler bildiğimi zannetmemdi. Aslında hiçbir şey anlamamışım. Ühühühhüü.

Turnuva, tek maç vs gibi GameMode'ları bulunan oyunda, ayrıca Arcade vs. tarzlarda da oyun stillerini belirleyebiliyorsunuz. Bu ligde oynayan tüm oyuncuların özelliklerini tek tek görüp, kendi takımınızı kurabilirsiniz. Tabii bu takımda oynayacak oyuncular da oluşturmanız mümkün. Ses açısından oldukça iddialı olan bu oyundan tam performans almak isterseniz, bir tane 3D hızlandırıcı kart şart. Nerdeyse bir strateji oyunu olabilecek kadar oyun stiline sahip oyun, televizyonlardaki yarışma programlarından sıkılanlar için oldukça ideal... Hayatta değişiklikler yapmak lazım.

FIRMA : ELECTRONIC ARTS
TÜR : AMERIKAN FUTBOLU SPOR
8

SKIING 1999 EDITION



Ben bu anı daha önce yaşamıştım galiba! Tamam şimdi hatırladım. Geçen sene aynı oyunun 1998 versiyonunu ben yazmıştım... Neyse son gördüğümden pek bir değişiklik olmamış...

Oyun kendi tarzında çıkan oyunlar arasında oldukça iyi bir yere sahip. Dünya şampiyonu ve olimpiyatlar da altın madalya sahibi bayan yarışçı Picabo Street'in katkılarıyla hazırlanan oyun gerçeğe çok yakın. Özellikle özel hareketler yapmaya kalktığınız zaman, kol-bacak kırma ihtimaliniz oldukça yüksek. Benim gibi kayaktan anlamayan insanlar için Picabo her zaman yardıma hazır. Oyun içerisindeki videolar sayesinde, hem yarış türleri hem de parkurlar ve incelikleri konusunda yardımcı olunuyor. Oyunda kıyafetinden tutun da, sponsoruna kadar kendiniz ayarlayabileceğiniz bir karakter oluşturabilirsiniz. Karakter oluştururken boşuna Türkiye'yi aramayın, maalesef yok. Adamlar da haklı, sadece bu konuda derece yapan ülkelere yer vermişler. Oyunda 5 yarış türünde dünya çapında 6 dağ üzerinde yarışabiliyorsanız. Single Player olarak Single Mountain veya Season içerisinde yarışabilirsiniz. Oyunda Multiplayer özelliğinin sadece çok kullanıcılı bir bilgisayarı desteklemesi oldukca can sıkıcı. Ayrıca en büyük güzelliklerinden biri de Force Feddback Joystick desteği olması. Hadi hayırlı oyunlar. Aman dikkat, yerler kaygan... L



FIRMA : SIERRA
TÜR : YARIŞ
8

Tomb Raider 3

Tam Çözüm İkinci Bölüm

Son iki aydır yaşadıklarım yetmezmiş gibin, bir de duydum ki Resident Evil 2 de gelecekmiş. Ehuheuheuh



Geçen ay ilk bölümünü verdiğimiz Tomb Raider 3 tam çözümünün bu ay da ikinci bölümü ilen karşınızdayız. Şu an dinlediğim Walkman'in pilleri bitmek üzere ve müzik gittikçe yavaşlıyor, aynı benim hareketlerimin yavaşlaması gibi. Acaba benim de mi pilim bitiyor? İnsanların pili var mıdır? Eğer varsa şarj edilebilir mi? Yoksa değiştirilir mi? Tavuk mu yumurtadan, yumurta mı tavuktan çıkar?

Ben şu son yaşadığım olaylardan sonra çok yoruldum ve artık uyumayı hak ettiğimi düşünüyorum. Sizler benim edindiğim tecrübelerden faydalanarak (umarım faydası olacak) yeni maceralara atılırken ben de yatıyorum. Aklıma gelmişken phantomtr3@yahoo.com adresine Tomb Raider ile ilgili her türlü problemizi postalayabilirsiniz. Kolay gele....

Suuuu Suuuuu Suuuuuu

Kızgın ve çetin Nevada çöllerinde yeni arkadaşlar edinecek ve dünyanın belki de en fazla merak edilen bölgelerinden birini ziyaret edeceğiz. Hapishanede yeni dostlar edinirken, Amerikan Hava Kuvvetleri bizden nefret edecek. Bu arada yüzyıllardır insanların kafasını meşgul eden bir soruya yanıt arayacağız. Otopsi odasında öylesine yatan, uzaylı sandığımız yaratıklar. Koskoca bir hangarda tek başına duran ve şu an kullanılan uçaklara hiç benzemeyen bir uçan cisim. Hemen tüm koridorlara yerleştirilmiş lazerler vasıtasıyla, yerinizi tespit ederek ordunun elek ihtiyacını gidermeye çalışan makineli tüfekler ve hemen hepsi farklı şifre kartları isteyen kapılar insanı paranoyak yapmaya yeter herhalde. Bunun haricinde çıngıraklı yılan, akbaba gibi iklime uyum sağlayan hayvanlarla da ilgilenmek zorunda kalacağız. Eh başlayalım artık...



Nevada Desert

Nevada çöllerinde geçen bu ilk bölümde toplam üç tane Secret mevcut. Bunlardan birincisi hemen oyunun başında. Aşağıdan gelen yılan sesleri ve dikenli tellerin üzerine düşmemek için platformlar arasından ceylan gibi sekerek karşı tarafa geçin. Atladığınız son boşluğun kenarında yerde dikenli tel bulunmayan küçük bir alan göreceksiniz. İşte oraya zıplayarak 1. Secret'a ulaşabilirsiniz. Geri dönmek için de bir kayayı yerinden oynatmanız gerekli. Su dolu kanyona ulaştığınızda sağ taraftaki yolu takip edin. Bu yolun sonuna vardığınızda, karşı kayalıkta bir merdiven göreceksiniz. Buraya zıplayıp merdivenlerin en sağ altında kalan açıklığa ulaştığınızda 2. Secret da elinizde demektir. 3. Secret ise su çarkının olduğu büyük mağarada, öldürdüğünüz yılanın tam karşısında. Buna ulaşmak için kayaların altından sürünerek geçmeli ve ulaştığınız açıklıktan yukarı tırmanmalısınız. Bunlar haricinde yine aynı mağarada asansörün içerisinde Detonator Switch ve jeneratör kontrol odasının bulunduğu binanın çatısında Generator Access'i bulabilirsiniz.

High Security Compound

Tamam belki bir hücredesiniz ve hiç silahınız yok ama korkmayın. Pencerenin önünde bulunan yeşil ışıklara doğru zıplayın ve açılan kapıdan dışarı çıkın. Bu arada sizi takip eden görevliyi öldürme işini komşu hücrelerde-



ki yeni arkadaşlarınıza bırakın. Bu bölümdeki ilk Secret'a ulaşabilmek için hücrenizin tam çapraz köşesinde kalan hücredeki kutu bulmacasını çözmeniz gerekli. Secret 2'ye ulaşabilmek içinse ilk olarak silah almanız gerekiyor. Daha sonra antenin hareket etmesiyle atladığınız havuzun altındaki kapıdan geçin ve çıktığınız koridordaki ilk merdivenlerden yukarı tırmanın. Nöbetçiyi öldürdükten sonra bıraktığı Keycard Type B'yi alın. Secret 2 bu kart ile açılan odada. Bunlar haricinde bu bölüm içerisinde Keycard Type A, 2 Yellow ve 1 Blue Securty Pass ve çeşitli çap ve büyüklüklerde silah ve mermi edinmeniz gerekli.

Area 51

Lara bir ilki daha gerçekleştirerek dünya üzerindeki en sıkı korunan ve en merak edilen yerlerden birine, 51. bölgeye bir ziyaret düzenledi. Kamyon arkasındaki yorucu bir yolculuktan sonra, oyun oldukça sakin başlıyor. Bu bölgedeki ilk Secret aynı zamanda ilk yeşil kristal. Buna ulaşabilmek için indirdiğiniz kolla beraber altınızda bir kapak açıldıktan sonra düştüğünüz alandaki nöbetçiyi alarm vermeden öldürmeniz gerekmekte. Aksi takdirde alarmla beraber Secret'ın kapısı da kapanacaktır. Bölümdeki 2. Secret ise yükleme odasında (bir rampa üzerinde küçük füzeler olan oda). Bu odanın girişinden karşıya baktığınızda bir havalandırma ızgarası göreceksiniz. Bunu patlattığınız zaman 2. Secret olan yeşil kristale ulaşabilirsiniz. 3. Secret ise bölüm sonuna doğru karşınıza çıkan, içinde balinaların bulunduğu havuzdaki yeşil kristal. Buna ulaşmak için de UFO'nun üzerine çıkmak için tırmandığınız gibi tavana tırmanmak, ama bu sefer ortadaki platform yerine sonraki sütuna zıplamak gerekiyor. En son zıpladığınız sütunun tam karşısında, duvarda açık bir kapı olmalı. Ama bunu UFO'ya binmeden önce almalısınız, çünkü UFO'ya binince kapısı otomatik olarak kapanacaktır. Bunlar haricinde Hanger Access Key, 2x Code Clearence Disk, Launch Code Pass bölüm içerisinde kullanacağınız envanterler.

Nerede Çiçekten Kolyeler

Dünyanın dört bir yanını dolaşıp da Ekvator bölgesine uğramadan olur mu? Masmavi bir gökyüzü, kumsal, yeşillik, balıklar, tarihi mekanlar, güneş, sıcak, sivrisinekler, kitaplarda dahi görmediğiniz, sizi ısırmak için peşinizden koşan hayvanlar, sizi öğle yemeği yapmak isteyen yerliler, başınıza yıkılan kayalar... Hımm, hayattan daha fazla ne bekleyebilirim ki... Bu bölümde oyuna yeni karakterler ekleniyor. Bunlardan en önemlisi yerliler. Sopalı ve zehirli ok atan olmak üzere iki cins olan yerlilere, aslında nesillerinin asırlar önce tükendiğine inandığımız Raptor, oldukça büyük bir T-Rex ve hiç de sevimli olmayan Dragon'lar eşlik edecekler. Tabii ki hiçbir şeyden korkmayan Lara, sizin de yardımınızla türlerinin son örneği olan bu canlıları da hakkın rahmetine kavuşturacak...



Coastal Village

Güney Pasifik'te geçen bu ilk bölümde üç tane Secret ve sonuca ulaşmak için iki ayrı yol mevcut. Bölüm başında hemen sağınızda, suyun altında duran Smuggler Key'i alın. Bunu kullanarak veya hemen bu binanın sağındaki açıklıktan aşağı kayarak sonuca ulaşmaya çalışabilirsiniz. 1. Secret için sahilde üzerinde Medikit olan kayaya tırmanın ve platformları takip ederek ilerleyin. 2. zıplama sonunda Secret'a ulaşacaksınız. 2. Secret ise kırmızı taşlardan ilkini aldığınız, o eski ağacın dalının kaya ile birleştiği noktada. Kayanın içerisindeki oyukta sizleri bekliyor. Köye ulaştığınızda yerlilerin tümünü temizleyin. Baraklığın kenarındaki kolu çevirerek açılan yoldan diğer köye geçin. İşte burada sağ köşedeki mağaranın içerisinde 3. Secret kurtarıcısını bekliyor. Bunlar haricinde bu bölümde eğer ikinci yolu kullanacak olursanız 3 tane de Serpent Stone bulmanız gerekli.

Crash Site

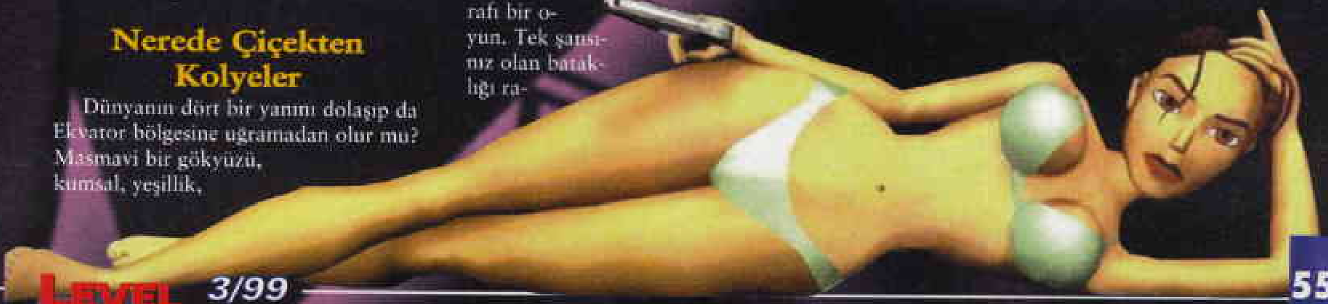
Evden aşağı inince bir anda umutsuzluğa kapılabilirsiniz. Ama ne gereği var ki, alt tarafı bir oyun. Tek şansınız olan bataklığı rahatlıkla geçmek için Swamp Map'i kullanın. Karşı kıyıya geçmeden önce sol köşedeki platformun üzerine gelin. İşte bölümün ilk Secret'ı bu kayalıkta bulunacağı günü sabırsızlıkla bekliyor. 2. Secret'a ulaşmak ise bayağı zor. Bunun için şelalenin (iki nöbetçinin) bulunduğu açıklıktaki mağaraya girin ve ulaştığınız alanda karşıya geçmek gibi bir kefallik yapmayın. Tamam yüzmek güzeldir ama pirana varsa ben yokum. En iyisi sağdan tırmanmaya başlayın. Secret'ı aldıktan sonra suya atlamadan önce asılı duran Raptor'u suya atın. 3. Secret için uçak enkazının tam burnuna denk gelen mağaraya girin ve karşınıza çıkan tüm yaratıkları bir öldürün bakem. Doğa katilleri sizi... Commander Bishop's Key'i aldıktan sonra gördükleriniz karşısında şaşırmayın ve eğer bazukanız yoksa hemen kaçın, kendinize gizlenecek bir yer bulun. Ortalık rahatladıktan sonra, tek tek tüm kolları indirin ve tüm kapıları açın. Bu alana girişin sağ tarafında kalan platforma tırmanın ve ağacın dalına tırmanın. Flare aldığınız zaman yanında 3. Secret bedava... Bunlar haricinde Lt. Turckerman's Key almanızda da fayda var. Benden söylemesi.





Temple Of Puna

Oldukça kısa olan bu bölümde sadece bir tane Secret mevcut. Ama bunun haricinde oldukça zorlanacağınız bulmacalar ve Lara'nın en sevdiği oyun olan yuvarlanan kayalar peşinizi kesinlikle bırakmayacak. Bölüme başladığınız noktanın solunda kalan kapıyı açmayı başardığınız (yani bölümün sonuna geldiğiniz zaman) zaman hemen sağ taraftaki merdivenlere tırmanın. Tam





Bu oyunda en son ziyaret ettiğimiz yer olan Antartika da, dikkat etmemiz gerek yeni şeyler ortaya çıkıveriyor. Bunlardan en önemlisi de suyun dondurucu soğukluğu. Bu nedenle suya girdiğinizde ekranın solunda görülen çubuğa dikkat etmenizi ve suda mümkün olduğunca az kalmanızı şiddetle tavsiye ederim. Bunun haricinde düşmanlarınızın büyük bir kısmı mutantlardan oluşuyor. Burası belki de oyunun en zor bölümü, oldukça sağlam bulmacalar, mükemmel bir zamanlama ve dikkat gerektiren noktalar mevcut.

Antarctica

Ne işimiz var burada yaw... Zaten soğuklardan bıkmışım İstanbul'da... Her neys. Bu epey bir soğuk olan bölümde 3 tane Secret mevcut ve oldukça kolay yerdeler. Explorer isimli gemiye bindikten ve geminin kıç pardon arka tarafına geldikten sonra, geminin kayalıklara bakan tarafında bir gezintiye çıkın. İşte bu yolun sonunda hemen solda, kayalıklarda bir açıklık görebilirsiniz. Buraya atlayabildiğiniz zaman, Secret 1 de alabilirsiniz. Zodiak'a bindikten sonra geminin etrafından dolaşın ve suyu takip edin. Irmağa (!?) girdiğinizde hemen solda bir platform göreceksiniz. Burada kaya içerisindeki açıklığa girin ve yukarı tırmanın. Meyilli a-





merdivenlerin yön değiştirdiği noktada, duvarda bir tane yarık mevcut. Buna ulaşabilmek için birkaç basamak tırmanın ve yarığın olduğu duvara zıplayıp tutunun. Daha sonra sağa doğru (yani yarığa) ilerleyin. Bu arada bölüm sonundaki arkadaşa benden selam söyleyin. Phantom derseniz o beni tanır. Ehueheuheuh

Beni Sıcak Bir Yere Gömün

Antartika kuzey kutbunda mıydı yoksa güney mi? Her neyse şu anda bizim için önemli olan bulunduğu nokta değil, içerisinde gizledikleri.



landan aşağı kayarken karşıdaki kayanın üzerine zıplayın ve tutunun. Yolun sonunda bulunan Medkit, bölümdeki 2. Secret. Irmak üzerindeki kapıdan girin ve kırmızı bayrak olan platformun yanında durun. Suya girdiğiniz zaman bölüm başındaki kulübenin kapısını açan Hut Key'i su altındaki yarıkta bulabilirsiniz.

3. Secret bu kulübenin içerisinde. Not: Crowbar ile işiniz bitince geri almayı unutmayın. Makine odasının kapısını açmak için, makine odası tarafındaki vanaya 1 dersek, sadece 1. ve 3. vanaları açın.

RX Tech Mines

Bölümün başındaki kapı bulmacasını çözdüğünüze göre, vagonların bulunduğu alana ulaşmışsınız demektir. Bölümde bulunan 3 Secret'tan birincisi için yukarı, kontrol odasına çıkın. Buradaki mutantı öldürdükten sonra odanın çatısına tırmanın. Tam karşınızdaki kayada 1. Secret'ı bulabilirsiniz. Daha sonra sırasıyla orta, aşağı ve yukarıdaki vagonları kullanın. Aşağıdaki vagonu kullanarak ulaştığınız alandan Crawbar'ı alın, duvardaki yarıkta bulunan kolu indirin ve daha sonra merkeze yine vagonu kullanarak geri dönün. Buradaki kilitli kapıyı kırın ve aküyü alın. Şu anda Secret 1 ile aynı yerde olan Secret 2'nin kapısı açık. Aynı alana geri dönüp 2 numaralı Secret'ı edinebilirsiniz. Mutlaka bir tane olmalı... Her eve lazım... Bölümün artık sonuna geldiğinizde, üzerinde köprü bulunan bir kanyon karşınıza çıkacaktır. Köprüden karşıya geçtikten sonra, sağa doğru ilerleyin ve kanyonun köşesinden aşağı bakın. Aha! İşte son Secret da o aşağıdaki yolun sonundadır. Bunlar haricinde bu bölümde sadece bir tane Winch Starter'a ihtiyacınız olacak ki, denizaltıyı daha derine indirebilirsiniz.

Buraya kadar gelebildiğinize göre büyük bir ihtimal oyunu bir şekilde bitirmişsiniz demektir. Yeterli yer olmadığı ve zaten Secret olmadığı için oyunun en son bölümü olan Meteorite Cavern isimli bölüm ile ilgili herhangi bir açıklamada bulunmuyorum. Yazının başında belirttiğim gibi, bana mail atın, ben de cevaplayım. Maalesef dörtlük çıkaracak durumda değilim, onun yerine "Hayat her şeye rağmen güzel" sözünü söyleyen şahsı tebrik etmek istiyorum.

PHANTOM

Gerçeğin Ötesinde

Tam Çözüm



Birinci Bölüm

Irmak'ın odasından çıkınca, koridorun sonundaki odaya gidin. Burası Ayça'nın odası, sağ tarafa giderseniz Ayça'nın bilgisayarına girebilirsiniz, ama şimdilik buna gerek yok. Aynaya tıklarsanız gelecekte başınıza gelecekler hakkında minik ipuçları görüyorsunuz. Koridora geri dönün, karşıdaki diğer kapı ise Irmak'ın çalışma odası. Merdivenlere gidin, soldaki koridorun tavanında gizli bir kapak var, aklınızda bulunsun. Aşağı inin, polis dedektifiyle aranızda geçen diyalogdan sonra arkanıza dönün ve mutfağa girin. Hemen ayağınızın ucundaki yerde bir düğme var, onu alın. Yandaki kapıdan oturma odasına girin ve piyanonun üzerindeki nota kağıtlarını alın. Bu düğme sayesinde polis merkezine gidince dedektif ile konuşabileceksiniz. Evden çıkın, arabaya binin ve haritadan ablanızın ofisine gidin. Asistan kızla konuşun, daha sonra odanın sağ üst köşesine giderek dolabı açın ve pas çözücüyü alın. Arka kapıdan geçip, muayenehaneye girin. Masanın üzerindeki disket kutusundan ve masanın çekmecesinden çıkan anahtarları alın. İsterseniz polis merkezine gidip dedektif ile konuşun.

Evinize geri dönüp üst kata çıkın ve sağdaki koridora gidin. Sandığı çekin ve ablanızın ofisinden aldığınız anahtarla tavandaki kapağı açın. Tavan arasındaki sandıkta bir kitap var. Kitapta "Christian F. Bausch" isimli birisinden bahsediliyor. Aşağı kata inin ve arka bahçeye açılan arka kapıyı anahtarla açın. Posta kutusundan banka hesap cüzdanını alın. Evden çıkıp, haritada polis merkezinin dibinde gözüken bankaya gidin. Banka müdürü sizden ablanızın ölüm belgelerini istiyecek. Tekrar arabanıza dönüp avukata gidin ve avukattan ölüm belgelerini alın ama ona belgelerin mahkemece onaylanmış olup olmadığını sormayı unutmayın. Belgeleri banka müdürüne görünce, kasayı açabiliyorsunuz. Kasadan iki hastanın raporu çıkıyor. Siz önce Ömer'in evine gidin. Ömer ile konuştuktan sonra Abdullah Koparan'ın evine gidin. Etrafı biraz kurcalayınca Abdullah abi tepenize atlayacak hemen kaçın.

Arabayla eve dönün ama o da ne? Abdullah sizi evinize kadar takip etmiş. Kapının önünde boğuşurken hemen yanınızdan şemsiyeyi alıp kafasına geçirin. Tam o sırada ablanızın nişanlısı Güvenç gelip adama kafa göz dalıyor. Artık evimizde kalamayız, o yüzden Güvenç'in evine gidiyoruz. O dışarı çıktığında evini biraz kurcalamakta fayda var. Mutfaktaki çekmeceden tornavidayı alın. Yukarı kattaki yatak odasında ablanızın kolyesini bulduğunuzda ise bölüm bitiyor. Dedektifin hazin sonunu gösteren demodan sonra, ikinci bölüme geçiyoruz.

İkinci Bölüm

Şimdi, Irmak'ın odasındaki o esrarengiz çantayı açmak zorundayız. Hasır sandığın içindeki çantayı alın , önce pas çözücüyü sonra da tornavidayı üzerinde kullanın (DİKKAT : Oyun burada bazı bilgisayarlarda takılabilir. Bölümün başından başlayarak bu sorundan kurtulabilirsiniz). Sandıktan çıkan dosyayı okuyun ve haritada yeni açılan NF Laboratuarlarına doğru yola çıkın. Kapıdaki görevli bizi içeriye sokmuyor, biz de konuşma sırasında ilk seçeneği seçtikten sonra onun bardağını aşırıyoruz. Bardağın üzerinde NACL yazıyor, bu sizin evdeki oturma odasında bulunan resmin arkasındaki kasanın şifresi. Size ilk şifreyi sorduğunda NACL, ikinci şifre olarak ise TUZ yazmanız lazım. Kasadan çıkan kağıtta NF Laboratuarında Erdal isimli birisinden bahsediyor. Eğer NF'ye gidip görevliye Erdal beyle görüşeceğinizi söylerseniz, içeri gireceksiniz. İleride soldaki odaya girip Erdal Bey ile konuşun. Dışarı çıkın ve hemen karşıdaki odaya girip, üzerinde B yazan dolabı açın. Burada Bausch'un dosyası var. Kendisi Batı Kimyasalların terkedilmiş deposunda. Arabanıza dönüp oraya gidin. Kapının yanındaki panele tıklayınca, zamanında cevaplamanız gereken üç soruyla karşılaşıyoruz. Eğer ölürseniz yeniden deneyebilirsiniz. Soruların cevapları sırasıyla 2-8-9. Kalorifer kazanının yanından demir çubuğu alın. Sola devam edip bağlı kızla konuşun. Demonun sonunda kendinizi bir buzdolabında buluyoruz. Levyeyi kullanarak camı kırın, yine levyeyi kullanarak kilidi açın. Yerdeği kapağı açmak için duvardaki paneli kullanın, burada oyunun kitapçığından doğru kelimeyi büyük harfle girmeniz gerekiyor. Kapak açılıp aşağı düşünce, sakın arkanızdaki duvarda bulunan göze tıklamayın, sağa gidin. En sağ alttaki tuğlaya tıklayarak gizli geçidi açın. İlerleyin ve şu ünlü Profesör Baush ile karşılaşın. İkinci bölümün sonu.

Gerçeğin Ötesinde'nin üçüncü ve son bölümünün tam çözümü Nisan sayısında. Sormak istedikleriniz için sakkol@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

King's Quest 8
Mask of Eternity

2. Bölüm

Geçen sayımızda kaldığımız yerden King's Quest'in tam çözümünü vermeye devam ediyoruz.

Bataklık (The Swamp)

Bu bölümde beş farklı düşmanla karşılaşacaksınız:

Swamp Bubbles: Bataklığın altından ilerleyen bu yaratıklar oldukça güçsüzler, tabii yanınıza gelmeden indirmeyi başarırsanız. Bataklığın yüzeyinde ilerleyen birtakım baloncukları görünce, uzun menzilli silahınızla indirmeye çalışın.

Swamp Slimes: Tek başına pek etkili olmayan, ama grup halindeyken başınızı oldukça ağrıtacak olan bu örümceğe benzeyen yaratıklar, uzaktan zehirli toplar atıp kaçarlar. En iyi taktik, görür görmez seri bir şekilde ateş etmeye başlamak ve yakına geldiğinde kılıçla işini bitirmek.

Swamp Fiends: Elindeki sopayla oldukça tehlikeli gözüken bu koca yaratıklar, aslında iki kılıç darbesiyle inecek kadar güçsüzler.

Wisps: Suyun altından çıkan bu yılanımsı yaratıkları sadece yakın dövüş silahıyla öldürebilirsiniz. Sabit olduklarından sizi takip edemezler. Yanlarına yaklaşın, kılıcı savurun, bir adım daha atın, kılıcı tekrar savurun. Böylece güvenli bir mesafeden kafalarını kesebilirsiniz.

Mandragor: Tamamen ağaca benzeyen bu yaratıklar sabit oldukları için, etraflarından dolaşabilirsiniz. Ama bunları öldürüp tecrübe kazanmak istiyorsanız, kılıcınızı çekin. Ağacın önündeki iki köke vurun, yeni kökler çıkmadan ağaca saldırın ve işini bitirin.

Swamp Witch: Bölümün sonuna doğru bu cadıyla kapışacaksınız. Tek şansınız bir kalkan iksiri içip, attığı ateş toplarından kaçarak kılıcınızı seri bir şekilde kullanmak.

Henchman: Maskenin parçasını bulduğunuzda karşınıza çıkacak. Onun için hazırlıklı olsanız iyi olur.

Bataklığa geldiniz. Hemen bilge ağacın (1) yanına gidin ve onunla konuşun. Sizden altın istiyor. Yaklaşık on kere altın vererek bütün söylediklerini dinleyin. (2) numaralı bölgedeki evlere gidin. Soldaki evdeki sandığı açıp altınları alın, masanın üzerindeki metal eldivenleri de unutmayın. Diğer kulübelere de girin, kapısı tahtalarla kapalı olanları kırıp açabilirsiniz. Diğer evden de altın ile bir işitme borusu alacaksınız. Buradan çıkıp fısıldayan sazların (3) bulunduğu yere gidin. Fazla yaklaşırsanız yuvalarına kaçacaklardır, o yüzden biraz uzak mesafede durup işitme borusunu üzerlerinde kullanıp konuştuklarını duyun. Şimdi mantar ormanına (4) gidebilirsiniz. Etraftaki bütün mantarları toplayın. Gidebildiğiniz kadar doğuya gidip altın mantardan bir parçayı silahınızla kesin.

(5) numaralı bölgeye gidin ama yolunuzun üstündeki Mandragor'lara dikkat edin. Burada köklere geçmiş bir ceset, elinde de güçlü bir yay var. Yayı alın ve hemen geri kaçın. (11) numaralı yerdeki kulübeye gelin ve ipinizi kullanıp yukarıya çıkın. Burası haritanızı kullanabileceğiniz bir yer. Tekrar aşağı inin, ama bataklıktaki zehirli yeşil bölgelere dikkat edin. Kuzeye gidin. Birazdan Wisp'lerle karşılaşmaya başlayacaksınız. Dikkatli bir biçimde yolunuzu kapatanları öldürün. Kuzeye ilerlemeye devam edin. Sonunda Swamp Wisps'in olduğu yere ulaşacaksınız (7). Onlarla konuşun ve zehirli sulara karşı bir ilaç vereceklerini, ama bunun karşılığında sizden önemli bir sır istediklerini öğrenin. Fısıldayan sazlardan öğrendiğiniz şeyi (maskenin cadıda olduğu) söylediğinizde, önünüzdeki çiçek açacaktır. Onu aldığınız zaman, zehirli sulardan korkmanıza gerek kalmayacak.

Cadıyla karşılaşmanın zamanı geldi. Cadının kalesine gidin (8). Kılıcınızı çekin, kalkan iksirini için ve saldırın. Kaleye girmek için kapıya yaklaşın ve içeriye bakın, ucunda ağırlık bulunan ipi gördünüz mü? O ipi okunuzla vurun. Kapıdan girip sola gidin, yerden taşı alın. Diğer odaya geçin, ölü yaratığa bakın ve göğsündeki Unicorn boynuzunu alın. Işınlanma odasına gidin (11). Buradan ölüler boyutuna geri dönün ve dört taşı yerdeki düğmelerin üzerine attığınız yerden alın. Işınlanma odasına geri dönün, bu sefer Daventry Krallığına gidin ve Kvanagh'ın evindeki küçük kızla konuşup altınları alın. Zehirli suyun başındaki yaratığa gidip boynuzunu verin. Işınlanma odasına geri dönüp bataklığa ışınlanın (Evet, tahmin ettiğiniz gibi bunları yapmanıza as-



lında gerek yok, ama yaparsanız, daha sonra işiniz kolaylaşacak). Cadının kalesine geri dönün ve sağdaki odadaki kitaba tıklayın Kazana tıklayıp demoyu seyredin. Yandaki rampanın başına gelin ve sağdaki delikleri inceleyin. Geriye gidip koşun ve yukarıya atlayın. SAVE EDİN. Sağ taraftaki bütün fıçıları kırıp içindekileri alın. Kapıdan dışarı çıkıp etrafı dolaşın ve bulduğunuz iyileştirici kristalleri alın. Geriye dönüp metal bloğu inceleyin ve üzerine iki taş atıp tuzağı etkisiz hale getirin. Yukarıya çıkın, odadaki zırhı alın. Arkanıza dönün ve sandığın yanına gidin. SAVE EDİN. Sandığı açıp maskenin parçasını alın. Henchman ile dövüşün, otomatikman elini keseceksiniz. Kesik eli alın. Kaleden çıkıp (9) numaralı bölgeye gidin.

İpinizi kullanıp doğu duvarından yukarıya tırmanın, bir kat daha tırmanmanız gerekecek. En tepeye varınca kapının yanına gidip eli kapının sağındaki bölmenin üzerinde kullanın. SAVE EDİN ve içeriye girin. Burada yapmanız gereken yolunuzun üzerindeki küp ve silindir şeklindeki kayalara doğru sırayla atlamak. Bunun için verdiğimiz ufak haritadaki X ile işaretli yerlere atlamanız gerekiyor.



Karşıya geçince saldıran iki yaratığı temizleyin, sandıktan altın kepçeyi alın. Yandaki duvarlardaki zincirleri çekip kapının yanındaki düğmeyi açın, düğmeyi çekip kapıdan çıkın. Geldiğiniz şekilde zıplayarak karşıya geçin ve cadının kalesine geri dönün. Altın kepçeyi kazanın üzerinde kullanın ve bataklığın zehirli sulardan temizlenmesini sağlayın. Kapıdan çıkınca Mudge isimli dev salyangozla karşılaşacaksınız. Onunla konuşun ve bir sonraki bölüme geçmek için girdaba girin.

Gnome Tünelleri (Underground Realm of the Gnomes)

İşte bu bölümdeki düşmanlarınız.

Rock Demons : Yerdeki kaya öbekleri şeklinde görünen bu tipler, siz yaklaşınca ayaklanarak size kaya parçaları atacaklardır. Sabit olduklarından, hızlı davranarak öldürebilirsiniz, ama sadece yakın dövüş silahları etkilidir.

Bat Mantas : Tavandan sarkıp, birden uçarak üzerinize saldıran bu yaratıklar, elektrik çıkartır. Kılıcınızın iki darbesi Mantaları öldürmek için yeterlidir.

Zombiler : İlk bölümde sizi oldukça zorlayan zombileri, şu anki halinizle çıtır çıtır yersiniz.

Dragon Wyrm : Bu "minik" yaratıkla bölüm sonunda kapışacaksınız. Her zamanki gibi bir kalkan, bir de güç iksiri yutup bütün cesaretinizi toplayın ve dalın.

Bu bölüm oldukça karışık, o yüzden bütün doğru yolları tek tek tarif etmeye çalışacağız. Ama bilmeniz gereken, bu bölümün üç kattan oluştuğu; haritadaki koyu kahverenginin en alt katı, açık kahverenginin orta katı, beyaz renkli koridorların da en üst katı temsil ettiği.

İlerleyin ve girdiğiniz odadaki herşeyi toplayın. Kuzeye gidin ve yerdeki düğmenin üzerine bir taş fırlatıp kapıyı açın. Doğuya gidip Gnome ile konuşun. Geri dönüp batıya gidin ve soldan ikinci koridordan devam edin.

Gidebildiğiniz kadar doğuya gidin ve zırh satıcısının dükkanına girin (1). Herhangi bir şey almak isterseniz yukarıdaki menüden altın alıp satıcıya verin, eski eşyanız da otomatik olarak satıcıya verilecektir. Ama bana sorarsanız, bu dükkandan bir şey almayın, verdiğiniz paraya değecek bir şey yok. Ayrıca bölüm sonunda 250 altına ihtiyacınız olacak.

Dükkandan çıkıp sola dönün ve ilk yoldan kuzeye gidin. Önünüze çıkan yaratıkları temizleyin ve rampaya gelince, rampanın altındaki herşeyi alın. Rampadan yukarı çıkın ve sola gidin. Önünüze çıkanları öldürün, kuzeye dönün ve ilk koridordan sağa sapın. Merdivenlerden inin, zombileri öldürün ve dümdüz devam edin. Köprüyü geçince (2) numaralı yerdeki yaşlı adamla konuşacaksınız. Burada yerdeki hayat iksirini alın ve yaşlı adamın arkasındaki kristalleri silahınızı kullanarak kırın. Düşen kristal parçasını alın. Geldiğiniz yoldan merdivenlere dönün, yukarı çıkın ve gidebildiğiniz sürece sağ yoldan gidin. Karşınıza ufak bir uçurum çıkacak. SAVE EDİN ve üzerinden koşarak atlayın. (3) numaralı yere geldiğinizde, silahınızı kullanarak duvardaki Amber'den bir parça kesip alın. Hemen yakınınızdaki (4) numaralı yer, haritanızı kullanabileceğiniz bir ışınlanma



yeri.

Şimdi, geldiğiniz yollardan geri dönüp (6) numaralı köprü başına ulaşın. Burada, önceden elinizde varsa üç taşı yerdeki düğmelerin üzerine atın, ama önce en soldakine atmalısınız yoksa köprü sizden tarafa dönmez. Köprü açılınca isterseniz karşıya gidin, isterseniz soldaki silah satıcısının dükkanına bir uğrayın. Köprüden geçip sürekli sol yolları takip ederseniz, ilaç satıcının dükkanına (7) ulaşırsınız. Buradan istediğinizi alın, ama esas ihtiyacınız olan sağdaki şövalye heykeli. Bunu almak için bir parça demire (bir kilitli kapıyı silahınızla açınca, düşen kilit parçası bu demir), bir parça ambere (onu zaten almıştık) ve bir ağaç köküne ihtiyacınız (haritada 9 numaralı bölgeye gidip silahınızla bir parça kesebilirsiniz). Ha tabii, kadına bunlar getirince heykeli size vermiyor, 250 altına satmaya razı oluyor. Geldiğiniz yoldan geri dönün ve kuzeye gidin. Kapıyı silahınızla kırın ve kilit parçasını alın. Sola gidin ve SAVE EDİN. Yuvarlanan taşlardan dikkatlice ve koşarak geçebilirsiniz. (8) numaralı odaya ulaşınca yaşlı Gnome'la konuşun. Sizi buradan çıkarmak için manyetik gücü olan bir taşa ihtiyacının olduğunu söyleyecek.

Yuvarlanan kayalardan geçerek geri dönün ve kuzeye devam edin. Yolun sonunda batıya, bir rampadan aşağı inin. İlk sağa gidin ve ipinizi kullanarak yukarıya çıkın. Soldaki yolu takip ederek (9) numaralı bölgeye gelin. Yolda karşınıza çıkan Manta Bat'lere dikkat edin. Ağaç kökünden bir parça kesin. Geri dönün, ipinizi kullanıp aşağı inin ve haritada (11) numara ile gösterilen yere gelin. Doğuya devam edin, karşınıza çıkan Rock Demon'lara dikkat edin. Güneye dönüp duvara tırmanın. (10) numaralı yere gelin ve kayayı yerdeki delikten aşağıya yuvarlayın. Siz de delikten atlayın. Kayayı güneye doğru ittirin. Yuvarlak koridorun güney çıkışından aşağı yuvarladığınızda, kaya gidip aşağıdaki duvarı yıkacaktır. Siz de peşinden gidin. Soldaki duvarda bulunan kristal yuvasının üzerinde, yaşlı adamın yanından aldığınız kristali kullanın. SAVE EDİN. Sağdaki koridordan ilerleyin ve siyah ejderle karşılaşın. Bir kalkan bir güç iksiri için girişin. Öldüğünde arkasında bıraktığı siyah elması alın. Yaşlı adam çıkıp konuşacak.

Kuzeye devam edin ve kristal aletin yanına gelin. Sağdaki elmasa tıklayıp mesajı dinleyin. SAVE EDİN, çünkü ben oynarken burada kilitlenmişti. Unicorn'dan aldığınız kristal piramidi, yukarıdaki kristal piramitle değiştirip yeni bir mesaj dinleyin. Aletin arkasına dolaşıp manyetik Lodestone'u alın. İlaç satan kadının (7) yanına dönün, demir kilidi, amberi, ağaç kökünü ve 250 altını verip heykeli alın. Böylece zırh puanınız artacak. (8) numaralı yere gidip Lodestone'u yaşlı Gnome'a verin. Geri dönüp (4) numaralı harita ışınlanma odasına girin ve haritanızdaki yeni bölge olan Barren Region'a ışınlanın.

Ölü Topraklar (Barren Region)

Bölüm boyunca karşınıza çıkacak olan yaratıklar:

Fire Ants: Ateş püskürten bu dev karıncalar, özellikle hemen bölümün başında toplu halde saldırdıklarında canınızı epey sıkacaklar. Uzun menzilli silahınızı konuşturmanın tam zamanı. Çok hızlı hareket ettiklerinden hemen yanınıza geleceklerdir, o zaman kılıcınızla işlerini bitirin.

Pyro Demons: Lav göllerinin baş müdavimi olan bu tipler, ne zaman bir lav birikintisine yaklaşsanız "HÖDÖÖÖ" diye lavların arasından fırlayıp ateş topu atıyorlar. Bunlara kılıç veya başka bir yakın dövüş silahıyla vuramazsınız, o yüzden gördüğünüz anda zigzag çizerek geri geri kaçın ve durmadan ok sallayın.

Fire Dwarves: Bu eşkıya kılıklı cüceler bayağı zorlular, ama sizin karşınızda pek de bir şansları yok. İkisinin arasında kalmayın yeter.

Basilisk: Bir sonraki bölüme geçmek için mutlaka öldürmeniz gereken bu yaratığa sadece elmas uçlu bir mızrak işliyor. Onu da tam kafasının arkasına saplamanız lazım ki etkili olsun. Yani kılıcınızı çekip "Ya Allah" diye saldırmanız, "Yandım Allah" demenizle sonuçlanacaktır.

Bölüm başlayınca geri geri kaçıp sırtınızı yamaca verin ve üstünüze gelen karıncalara sürekli ok yağdırın. Hepsi bitince ileriye (batıya) gidin, ama bir gözünüz karınca yuvalarında olsun, her an bir yenisi çıkabilir. Batıya gidin ve köprüden geçip (1) numaralı yerdeki köye gelin. Buradaki kulübelerden birinde bir büyücü kadın, diğerinde ise silah satıcısı var. Büyücü kadın para karşılığında yaralarınızı iyileştiriyor. Silah satan adam ise Basilisk'i öldürmeniz için gerekli olan kara elmas uçlu mızrağı yapabileceğini, ama bunun için çok sağlam demir bir çubuğa ihtiyacı olduğunu söylüyor. Şu şansa bakın ki kara bir elmasınız var, hani geçen bölümün sonunda ejderhanın kalbinden sökmüştük ya. Onu adama verin. Sattığı silahlara hiç bakmayın, birazdan daha iyilerini bedavaya alacağız.

Buradan çıkıp (2) numaralı yerdeki kaleye kuzey yamacından tırmanın. Koca burunun yanında duran yaratıkla konuşun ve Stone of the Order'ın kayıp olduğunu öğrenin. Yan taraftaki demir ustasına gidip konuşun. Demir çubuğu bu adamdan alacağız ama güvenini kazanmamız lazım. Bunun için de Stone of the Order'ı bulmamız lazım. Bunun için de benim nerede olduğunu size söylemem lazım, ama söylemiyecem işte. Ben şimdi gidip birşeyler yiyeceğim. Alla alla, köleniz mi var burda? İki dakka bekleyiverin, ne olur yani? Ben



de insanım, acıktım işte, olamaz mı?

Hüü, mutfakta hiçbirşey kalmamış, beddua mı ettiniz bea??? Ama sağlam beddua ediyorsunuz haa, siz bu yazıyı okumadan 35 gün öncesine bile tesir ediyor. Peh, korkulur sizden...

Şimdi, haritada 3 ile işaretli yere gelin ve SAVE EDİN. Kırık köprüye adımınızı atınca, lavlardan taş bloklar yükselecek. Şimdi, bu taş bloklar birbirine benziyor ama içlerinden bazıları büyülü ve sizin bunlara basmanız lazım. Taş blokların belli aralıklarla lava dalıp çıktığını görmüşsünüzdür. İşte burada zamanlama çok önemli, blokla beraber lava batmadan önce birinden diğerine atlayarak sırasıyla bütün büyülü bloklara basmanız lazım. Büyülü bloklara ulaşınca metale dönüyorlar ve batmıyorlar o yüzden buralarda soluklanıp SAVE EDEBİLİRSİNİZ.

son

0	2	0	0	0	6	0
0	0	0	0	0	0	3
5	0	0	0	7	0	0
0	0	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	4	0

basla

Bütün büyülü bloklara basınca, karşıdan karşıya bir sıra metal blok oluşacak, artık bunlara güvenle basabilirsiniz (o ne demek?!?) Karşıya geçince (4) numaralı yerdeki piramide gidin. Yolda birkaç fire ant ve lav gayzerlerine dikkat edin. Piramide tırmanıp ateş kristalini alın. Çıkan büyücü yamağı ile konuşun. Geri dönüp (5) numaralı yerdeki kırık köprüye gelin ve SAVE EDİN. Burada köprü parçalarının birinden diğerine atlayarak karşıya geçmeniz lazım, ama zamanlama çok önemli ve sağdan soldan sürekli pyro demon çıkıyor. En sona gelmeden önce batıya uzanan üç parça köprüye atlamayın, yoksa pyro demon'lar sizi mahvederler. Binaya (6) ipinizi kullanıp çıkın. Platformun üzerine gelip gongları bastan tiz sese doğru çaldırmanız lazım. Sanitarium yazısından çoğunuzun sağır olduğunu bildiğimden doğru sıralamayı buraya yazıyorum. En soldaki gong 1, en sağdaki 7 dersek, sırasıyla 4 - 2 - 7 - 5 - 1 -3 - 6. gonglara okunuzla ateş etmeniz lazım. Böylece ilerleyerek Stone of the Order'ı alabileceğiniz bir platform oluşacak. Taşı alıp (2) numaralı yere yani kaleye dönün, borulu adamın yanındaki sunağın üzerine taşı koyun. Demirci ustasıyla konuşup demir sopayı alın. Bunu da alıp köydeki silah yapıcısına götürün, kristalle birlikte 10 altın verin. Mızrağı alıp köyden çıkın ve SAVE EDİN.

(7) numaralı yerdeki Basilisk'e gidiyoruz ama sakın önden saldırmayın. (6) numaralı yere gelin ve kayadan kayaya zıplayarak karşıya geçin. Yamacın tepesine ipinizi kullanıp tırmanın. Mızrağı çekip yavaşça ilerleyin ve aşağı atlayıp Basilisk'i öldürün. Dışarı sarkan diline ok atıp dili alın. (9) numaralı yerdeki tapınağa gelin, tapınağın sağ tarafındaki açıklıktan ip yardımıyla tırmanın. İpinizi kullanıp tapınağın içine inin. Ölü fire dwarf'un üzerinden granit anahtarı alın. Duvarlardaki sembollere bakın. Odanın ortasındaki mezarın dört kenarında üzerinde bu semboller olan kocaman düğmeler var. Bunlara duvardaki sırayla basmanız lazım, yani yarı daire, üçgen, yuvarlak ve kare. Düğmelere basmak için elinizde silah yokken üzerlerine yürüyün. Böylece gizli bir kapı açılacak. Bu arada duvardaki gizli bölmeden kutsal suyu almayı da unutmayın. Mezarın üstündeki heykelin elinden kılıcı, açılan kapıdan ise plate armour'u alın. Artık tapınaktan çıkabilirsiniz (tabii ki ipi kullanarak)

Basilisk'in ölüsünün yanından sola dönün ve (10) numaralı yerdeki Fire dwarf hapishanesine gidin. Kapıda iki nöbetçi var, istediğiniz pozisyonda öldürebilirsiniz. Ateş okları atan yaylarını alın, kapıyı da granit anahtarla açıp babanızın eviymiş gibi içeri girin. Yolu takip edin, bekleyen dwarf'u öldürün ve duvardaki düğmelere ateş edip kapıları açın. En soldaki hücrede Kar Kraliçesi Freesa var. Duvardaki kolu indirip onu kurtarın. Açtığı odaya girip elemanı öldürün, yerdeki iksirleri alın. Duvardaki kasayı tapınaktaki şekillere aynı sırada basarak açın. Kasadan ne çıktı? Altın mı? Mama mı (ACIKTIIIIM!!!) ? Yoo, çıka çıka bir adet vana kapağı çıktı. Ne güzel. Odadan çıkın ve en soldaki hücreden bir ikinci vana kapağını alın. Buradan çıkıp ortadaki hücreye girin ve kasadan maskenin üçüncü parçasını alın. Eski dostumuz Henchmen ile yeni bir kapışma ve yine hüzün (onun için tabii ki). En sağdaki hücreye girin ve ilerleyin. Dwarfları öldürüp buharlı asansörün bulunduğu odaya gelin. Sağ veya soldaki borulardan birisine bir kapak geçirin, asansörün üstüne çıkıp karşıdaki düğmeye ateş edin. Geldiğiniz odadaki asayı ve görme iksirini alın. Asansöre binip düğmeye ateş edin ve aşağı inin. Diğer boruya da kapağı geçirip tekrar asansöre binin, düğmeye ateş edin ve buralar size biraz sıcak geldiyse, önümüzdeki ay Mask of Eternity'nin son iki bölümü olan FROZEN REACHES ve PARADISE bölümlerinde donmaya hazır olun. L



PC Hilekar

İşte yeniden bol miktarda hile ile karşınızdayız, fakat unutmayın ki hilesiz oyun bitirmek kadar zevkli pek az şey vardır dünyada...

Spellcross

Bu oyunda iki hile mevcut, öncelikle savaş ekranındayken 'againagain' yazarsanız birimlerinizin hareket puanları tekrar dolar. Upgrade, Research ve benzeri ekranlardayken ise 'cashiup' yazarak fonlarınızı 100 birim artırabilirsiniz. Her iki hile de sınırsız defa kullanılabilir.

Return to Krondor

Öncelikle oyunun kurulu olduğu dizinin altındaki RTKRONDOR.INI dosyasını bulun ve bunu Wordpad ile açın. Sonra 'Console' başlıklı satırın altına 'Console=1' komutunu ekleyin, bu yeni haliyle dosyayı kaydedip çıkın. Bundan sonra oyunu çalıştırın ve aşağıdaki komutları uygulayın:

1-Oyun esnasında ALT-C tuşlarına birlikte basarak komut satırını açın, yeşil bir $ işareti şeklindedir.
2-Klavyeden 'PYROMANIA' kodunu girin.
3-ENTER tuşuna basın ve tekrar ALT-C ile konsolu kapatın.

Bu hile sayesinde büyücüleriniz tüm büyüleri öğrenecek ve hiç mana harcamadan uygulayabilecekler.

BladeRunner

Bu oyunda sonsuz paraya sahip olmak için aşağıda anlatılan yöntemi uygulayın.

1-Öncelikle "EASY" seviyesinde yeni bir oyuna başlayın.
2-Oyun esnasında McCoy hayvan dükkanı (Runciter's Animals) önünde durduğunda oyunu "EASY" seviyesinde tekrar başlatın.
3-Artık sınırsız paranız var, menü ekranının yanındaki göstergeye bakarsanız orada sonsuz sembolünü göreceksiniz.

Beyond the Call of Duty

Oyun esnasında klavyeden 'GONZO1982' yazarak hile modunu çalıştırın, artık aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz.

SHIFT+V - Düşmana görünmez olursunuz.
SHIFT+X - O an seçili olan askeri imlecin bulunduğu noktaya ışınlar.
CTRL+I - Ölümsüzlük verir.
CTRL+SHIFT+N - Görevi bitirmenizi sağlar.

Return Fire 2

Bu oyunda aşağıda verilen hile kodlarını çalıştırabilmek için önce '~' tuşuna basarak konsolu açın. Sonra buradan istediğiniz kodu yazıp ENTER tuşuna basın ve konsolu kapatın.

AMMO! - Sınırsız cephane
FUEL! - Sınırsız yakıt
GOD! - Ölümsüzlük
GUNS! - Makineli tüfekleri kapatır
SAMS! - Sam bataryalarını kapatır
TURRETS! - Taretleri kapatır
VEHICLES! - Sınırsız araç

KKND 2: Krossfire

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle oyunun kısayol komut satırına '-badnews' komutunu ekleyin. Oyunu çalıştırdıktan sonra ise CTRL ve TAB tuşlarına aynı anda basarak "Cheats Enabled" mesajının ekrana gelmesini sağlayın, artık aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz.

[CTRL]+M - Bol para verir.
[CTRL]+C - Seviyeyi kazandırır.
[CTRL]+F - Seviyeyi kaybettirir.
[CTRL]+T - Savaş sisini kapatır, ancak bu haritadaki düşmanları harekete geçirebilir.



Baldur's Gate

Burada hile yapabilmek için öncelikle oyun dizini içinde bulunan Baldur.ini dosyasını Wordpad yardımıyla açın. 'Game Options' başlığı altında bulunan kısıma 'Cheats=1' satırını girin, dosyayı yeni haliyle kaydedin ve çıkın. Oyunu çalıştırdığınız zaman CTRL ve TAB tuşlarına birlikte basarak komut satırını açın ve oradan aşağıda verilen hileleri girin, sonra da ENTER tuşuna basın. Yine CTRL ve TAB tuşlarına basarak komut satırını kapatın. Sıcak servis yapın, afiyet olsun.

TheGreatGonzo - Sizi savunmak üzere 10 katil tavuk gelir.
FirstAid - 5 iyileştirme iksiri, 5 panzehir ve 1 Stone to Flesh büyüsü verir.
Midas - 500 altın verir.
DrizztDefends - Sizi savunmak üzere Drizzt gelir
CriticalItems - Oyundaki tüm önemli nesneleri verir.
Hans - Karakterlerinizi yakındaki boş bir bölgeye taşır.
ExploreArea - Tüm bölge haritasını açar.



Sim City 3000

Burada hile yapabilmek için CTRL, SHIFT, ALT ve C tuşlarına aynı anda basarak hile satırını açın, sonra da buradan aşağıda verilen hilelerden birini girin.

i am weak - Hemen hemen tüm inşaat seçeneklerini bedava kılar.
call cousin Vinnie - Karanlık bir tip gelerek size para teklif eder, kabul etmek size kalmış.
zyxwvu - Bu hileden faydalanmak için önce 'call cousin Vinnie' şifresini girin, ancak parayı reddedin. Sonra bu hileyi girerek bir SimCity Castle kazanın, bu binanın faydaları saymakla bitmez.
garbage in, garbage out - Tüm çöp arıtma binalarını emrinize verir.
power to the masses - Tüm enerji binalarını emrinize verir.
water in the desert - Tüm su arıtma binalarını emrinize verir.
terrain one up - Toprağı yükseltir.
terrain one down - Toprağı alçaltır.
nerdz rool - Yüksek teknoloji endüstriyi açar.

Myth 2: Soulblighter

Bu oyunda istediğiniz herhangi bir bölümü seçebilmek için 'New Game' şıkkına tıklarken SHIFT tuşuna basılı tutmanız yeterlidir.

Brood Wars

Belki size ilginç gelecek ama, Starcraft'ta çalışan bütün hileler Broodwars için de geçerli.

War of the Worlds

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için 'Battle Map' ya da 'War Map' ekranlarından birinde bulunmanız gereklidir. Haritaya bakarken doğrudan klavyeden kodları yazın ve etkilerinden faydalanın.

ICOMEBACK - Tüm araştırmaları tamamlatır.
ATCHOOO - Tüm Mars birliklerini yokeder. (Battle Map açıkken kullanılır.)
PUNYHUMANS - Tüm Dünya birliklerini yokeder. (Battle Map açıkken kullanılır.)
YOULIKEIT - Verimliliği 100% seviyesine çıkarır.

Chaos Gate

Bu oyunda hile yapmak için bazı dosyalar üzerinde değişiklik yapmanız gerekecek. Aşağıda hangi dosyalar oldukları ve etkileri verilmektedir. Bu dosyaları oyunun kurulu olduğu dizinin içindeki Data dizininin altında bulabilirsiniz. Gerekli değişiklikleri yapabilmek için Wordpad yardımıyla açın ve değişiklikleri yaptıktan sonra kaydetmeyi unutmayın. Ancak dikkatli olun, yapacağınız değişiklikler düşman birimlerini de etkileyebilir.

Accounting.dat - Tecrübe puanları
SpellDef.dat - Psyker güçleri
VehicDef.dat - Araçlarla ilgili değişiklikler
WeapDef.dat - Silahlarla ilgili değişiklikler
UltNames. - Ultramarine isimleri
ChaNames.dat - Chaos isimleri

MAGIC Music Marker V2000



Genel bir kanı vardır, eskiyen şeyler bozulur diye. Bu bozulma tamamen zamana ayak uyduramama ile ilgili bir problemdir, eskime ile ilgili değil.

IWIS Software tarafından piyasaya sürülen bu ürünün bir eski versiyonu olan Music Maker 3.0'ın tanıtım yazısını yine ben yazmıştım. Ama o zaman Türkiye'deki müzik programı piyasası oldukça zayıftı ve o zaman daha açıklayıcı bir başlık atmam gerektiğine karar vermiştim. Magix Music Maker V2000, aynen Music Maker 3.0'da olduğu gibi, düz ve DeLuxe olmak üzere iki ayrı versiyon olarak satışa sunuldu. İsminden anlaşıldığı üzere DeLuxe versiyonu normal versiyona göre daha gelişmiş özelliklere sahip. Düz versiyondan farklı olarak 32 kanal üzerinden çalışabileceğiniz DeLuxe versiyonunda Wav dosyalarını sabit disk üzerinden HDP biçiminde çağırabiliyor olmanız, programın neredeyse sınırsız olmasını sağlıyor.

Party Time

Eğer aranızda halen programı görmeyen birileri varsa, "Abi yaw, her şey iyi güzel de, nasıl yapacaz bunu, biz oyundan başka bir şey bilmeyiz" diyebilir. İşte ben de cevap olarak "Hayatta her şey bilgisayar oyunu demek değildir, Tracker yöntemini kullanan bu programla zorlanmadan kendi parçalarını rahatlıkla oluşturabilirsin." derim. Her neys... Gerçekten de bu programı kullanarak, kendi parçalarını oluşturmak için nota bilmenize ya da saatlerce bir yandan Help menüleri arasında dolaşırken, diğer elinizle de kullanım kılavuzunu karıştırmanıza gerek yok. Yapmanız gereken tek şey programı şöyle bir 15 dakika filan gerçekten ilgilenerek karıştırmak. Tabii ki Hit parçalar oluşturmak için biraz müzik kulağına, bir tutam kuru nane ve göz kararı da tuza ihtiyacınız olacak. Geçen sene bu program kullanılarak yapılan bir parça dünya listesinde oldukça yüksek bir noktaya kadar yükseldi. Tamam yaw, üstüme gelmeyin. Vallahi hatırlamıyorum.



Kendi parçalarınızı oluşturmak için ilk olarak Wav dosyalarını, penceredeki kanallar üzerine taşımanız gerekli. Bunları kanallar, düz versiyonda maksimum 16 kanal, üzerine isteğiniz doğrultusunda yerleştirebilirsiniz. Programın kendi içerisinde bulunan efektleri kullanarak, seçtiğiniz sese Echo verebilir, Distortion ekleyebilirsiniz. Bu da pazardan aldığınız, içerisinde binlerce ses olan Pool CD'lerinin eve geldiğinizde 10 binlere ulaşması demektir. Oldukça kârlı bir iş.

Gerisi Nerde?

Pardon! Kısa bir ara vermiştim ama uyuyakalınca biraz uzadı. Ha nerde kalmıştık? Burada mı? Tamam o zaman devam edelim. Programı aldınız, beraberinde ücretsiz olarak gelen sesleri kullandınız, zaten sınırlı sayıda olduğu için belki de pek bir işinize yaramadı. İşte bu durumda yardımımıza Pool CD'leri yetişiyor. Techno, Trance - Volume II (Bpm 140, 160), Acid Jazz, Funk (Bpm 100), Ambient, Trip-Hop (Bpm 90, 100), Dance, House (Bpm 120, 130, 140), Deep-, Progressive-House (Bpm 120, 130, 140), Drum&Bass, Big Beat (Bpm 120, 160), Hip Hop (Bpm 90), House, Techno (Bpm 130, 140), Rock, CrossOver,



Industrial (Bpm 120, 130, 140), Rock, Pop - Volume II (Bpm 80, 100, 120), Slow Motion (Bpm 80), Soul, R&B, Funk (Bpm 90, 100) olmak üzere içlerinde binlerce ses dosyası bulunan bu Pool CD'lerini edinebilir ve kendi zevkinize uygun olarak istediğiniz müziği yapabilirsiniz. Bunun haricinde, parça oluştururken, Wav biçimindeki ses dosyaları kullanıyor olmanız, kendi oluşturduğunuz Wav dosyalarını da programın içerisinde kullanabileceğiniz anlamına geliyor. Bu Pool CD'leri haricinde dünyaca ünlü DJ'ler Lenny D ve Dimitri tarafından oluşturulan CD'ler ile SpeedGArage ve Hardcore Techno'yu iliklerinize kadar hissedeceksiniz.

Ah! Az kalsın unutuyordum yaw. Music Maker V2000'i kullanarak kendi kliplerinizi de oluşturabiliyorsunuz. Yine içerisinde her şeyiyle hazır olan Video Pool'ları kullanarak yaptığınız parçaları tamamlayan klipler oluşturabilirsiniz. 3 boyutlu görüntüler, ateşli ve kıpır kıpır yerinde durmayan dansçılar sayesinde, sadece kulağa değil, aynı zamanda göze de hitap edebileceksiniz. Aman kalbi olan kişilere göstermeyin, hiç hoş şeyler olmayabilir. İllaki bir son söz söylemek gerekirse, bu programı kullanabilmek için özel yeteneklerinizin olmasına gerek yok.

Bilgi İçin: IWIS Yazılım
Tel: (216) 418 73 91
Faks: (216) 330 73 59
Fiyatı: 90$ +KDV

Diamond Rio PMP 300

Artık sevdiğiniz Mp3'leri dinlemek için bilgisayarınızın başında oturmak zorunda değiliz. Genel olarak ses kartları ve ekran kartları ile bilinen Diamond firması, türünün ilk örneklerinden olan Rio Portable Music Player ile karşımızda. Diamond firması, kartları için doğru düzgün çalışan sürücüler yapamamakla ünlüdür. Neyse ki kurulumu ve kullanımı oldukça rahat olan Rio'yu test ederken böyle bir sorunla karşılaşmadık. Hatta Rio'yu tanıtmak için bilgisayarı açıp kapamaya bile gerek yoktu.

Rio'nun bulunduğu paketten bir adet paralel port kablosu, bir adet bağlantı kablosu, stereo bir kulaklık, sürücü ve gerekli yazılımların bulunduğu bir CD ile bir adet kalem pil çıkıyor. Rio'nun sayıları zaten az olan diğer Mpman'e göre en büyük avantajı, standart tek bir kalem pille çalışabiliyor olması. Rio ile birlikte gelen yazılım sayesinde istediğiniz MP3'leri kopyalamak çok kolay. Ayrıca, içinde hareketli bir parça bulunmadığından spor yaparken DiscMan'lerdeki gibi şarkı atlaması gibi bir tehlike yok. Boyutları ise avuçiçine sığacak kadar kompakt bir yapıya sahip.

Yalnız, Rio'nun kapasitesi 32 MB ile sınırlı, bu yüzden toplam yarım saatlik şarkı kaydedebiliyor. Tabii Rio'ya 32 MB veya daha fazla Flash Ram takılabiliyor.

Rio'nun testte farkettiğimiz bir diğer eksisi ise, kulakların ses kalitesinin yetersiz olması. Müziğin çalması sırasında herhangi cızırtı yoktu ama kulaklıklar özellikle bas sesleri tam olarak hissetmenizi sağlayamıyor.

Eğer en sevdiğiniz MP3'leri gittiğiniz her yerde dinlemek istiyorsanız, Diamond Rio PMP300 almayı isteceğiniz bir MPMan.

+ Tek kalem pille çalışıyor.



+ Küçük boyutlar, hafif.
+ Kurulum ve kullanımı çok basit
- Kulaklıkların kalitesi yetersiz
- Sadece yarım saatlik şarkı alabiliyor.

Bilgi İçin: Karma
Tel: (212) 233 30 30
Fiyatı için firmayı arayınız.

Viole Monitör Filtreleri

Hepimiz hayatımızın büyük bir kısmını bilgisayar karşısında geçiriyoruz. Bu yüzden, vücudumuzun bazı kesimleri, özellikle de gözlerimiz olması gerektiğinden daha erken ayrılıyor aramızdan. Aslında bunu engellemek elinizde. Kaliteli bir monitör filtresi ile, ekrandan gözünüze gelen zararlı ışınları engelleyerek göz sağlığınızı büyük ölçüde koruyabilirsiniz.

Viole monitör filtreleri, tamamen Türkiye'de üretiliyor. Teknoloji ve kimyasal bileşimleri ünlü Verbatim ile büyük benzeşme gösteren Viole filtrelerinin dört farklı çeşidi bulunuyor. Standart, Anti-Glare, Double Glass ve Professional olan dört farklı çeşidi bulunan bu sayımızda Viole filtrelerin Standart ve Anti-Glare versiyonlarını inceledik. Standart filtre, bilgisayarı kısıtlı sürelerle kullananlar için ideal. Gözleri dinlendirici ve monitörde biriken statiği engelleyici olmasının yanısıra, oldukça cazip fiyatıyla günde iki veya üç saatten fazla bilgisayar başında oturmayan kişiler için düşünülmesi gereken bir filtre.

Anti-Glare Viole Monitör Filtresi ise öncelikle arkanızdan gelen ışığı %95 oranında emerek, monitörde oluşan rahatsız edici yansımalardan kurtulmanızı sağlıyor. Bunu sağlamak için filtrenin camında özel bir kimyasal madde kullanılmış. Ayrıca, monitörden size gelen X Işınlarını %70, Ultra-viyole ışınlarını ise %60 oranında emerek, uzun süreli çalışmaların sonucunda oluşan baş ağrısı gibi yan etkileri azaltır. Monitörde biriken statik elektriği ise %99.9 oranında azaltarak, statik elektriğin hem size, hem de bilgisayarınıza olan olumsuz etkilerini neredeyse tamamen ortadan kaldırır. Filtrenin çift yüzey yansıtmasız olması, monitör ile filtre arasındaki yansımalardan kaynaklanan parlak noktaların oluşmasını engellediği gibi, kendi suretinizi de monitörde veya filtrede görmenizi de engelliyor. Ayrıca, monitörünüze yüksekliği ayarlanabilir bir askılık sistemi ile tutturuluyor, bu da yapıştırıcı ile tutturulan filtrelere göre avantaj sağlıyor çünkü monitörünüzde herhangi bir kir veya iz bırakmıyor.

Son söz olarak, Viole Standart Filtreyi bilgisayarı kısa zamanlı kullananlara, Anti-Glare'i ise bizim gibi bilgisayar kurtlarına kesinlikle tavsiye ediyoruz.

Bilgi İçin: Viole Bilg. ve Kimya Müh. San. Tic. Ltd. Şti.
Tel: (212) 297 17 53 (3 Hat)
Fiyat için firmayı arayınız

DiamondMonsterFusion



Diamond'dan yüksek performanslı Banshee

3Dfx'ın yeni bombası Banshee işlemcili kartlar, piyasayı doldurmaya başladı. Bu kartlar, destekledikleri Zengin API'lerle kullanıcılara oyunlar konusunda geniş seçenekler sunuyorlar. Application Programming Interface ya da uygulama geliştirme arayüzü, grafik uygulamaları için geliştirilen programlama platformlarıdır. Günümüzde oyunlarda kullanılan yaygın API'ler, Direct 3D, OpenGL ve tabii ki Glide platformlarıdır. 3Dfx şirketinin yarattığı Glide, eskiden güzel bir oyun ekranı için şarttı. Fakat geliştirilen yeni grafik işlemcileri, mükemmel bir şekilde OpenGL ve Direct 3D desteği sağlıyorlar. Programcıların da bu konudaki başarısıyla, mükemmel oyun grafikleri için Glide dışında da alternatifler var artık. Fakat gelin görün ki birçok kişi için hâlâ Glide'ın yeri başka.

Monster Fusion: Tek kartla Glide

Kuşkusuz Monster Fusion'ın ve diğer Banshee işlemcili kartların en büyük avantajı, aynı anda hem grafik kartı hem de Add On kart gibi kullanılabilmeleri. Voodoo işlemcisi için yazılmış oyunları bu kartlarla sorunsuz bir şekilde oynayabilirsiniz. Bunun dışında, Banshee işlemcisinin gelişkin mimarisi sayesinde, Voodoo kartlarla asla çıkamayacağınız çözünürlüklerde oyun oynayabilirsiniz. Özellikle Monster Fusion bu konuda oldukça başarılı. Zira kartın desteklediği maksimum çözünürlük 1920*1440 (16bit). 250MHz'lik RAMDAC'e sahip olan Fusion, diğer Banshee işlemicili kartlarla karşılaştırıldığında üst sıralarda yer alıyor. Kart, oyunlarda yaygın olarak kullanılan ve akıcı bir oyun için donanım desteği gerektiren algoritmaların neredeyse hepsini destekliyor. Monster Fusion'ın sürücülerini güncellediğimizde, kartın performansında küçük de olsa bir artış gözlemledik. Ayrıca sürücü güncellemesi, birçok uyumsuzluk problemini de çözecektir, unutmayın.

Fusion'ın sırrı

Peki Monster Fusion diğer Banshee işlemcili kartlar arasında nasıl üst sıralarda yer alıyor? Açıklayalım. Diamond şirketi bu kartı tasarlarken, hem işlemcinin hızını hem de kart üzerindeki RAM'lerin hızını artırmış (Overclocking). Diamond, kartın normalde 100MHz olması gereken çekirdek hızını 105MHz'e, 110 MHz olması gereken RAM'lerin hızını ise 115 MHz'e çıkarmış. Peki bu Overclock işleminin karta zararı olmuyor mu derseniz, hayır olmuyor. Çünkü Diamond, işlemcinin üzerine büyükçe bir fan yerleştirmiş. Ve bu sayede kart, ısınma sorunlarıyla karşılaşmadan yüksek bir hıza erişebiliyor. Diamond Monster Fusion, AGP versiyonunda 16 MB SGRAM'e sahipken, kartın PCI versiyonunda 16MB SDRAM bulunuyor. Yaptığımız oyun testleri sonucunda kartın tek başına çalışan bir Voodoo2 karttan çok daha hızlı olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Kartın görüntü kalitesi, Banshee çekirdek mimarisi açısından Voodoo2 işlemcisiyle benzer bir yapıya sahip olduğu için oldukça iyi. Ayrıca kartın standart Voodoo2 kartların aksine sahip olduğu tek bir doku ünitesi, genel performansı çok fazla etkilemiyor. Kart, kuşkusuz bunu gelişkin işlemci mimarisine borçlu. Kısaca Voodoo3 gelene kadar, bu kart oyun tutkunları için yerinde bir seçenek olacak. Kaldı ki Voodoo3 çıktığında epey pahalı olacak. Her ne kadar V3'ün performans açısından iki adet V2 kartla oluşturulan SLI sistemlerden bile hızlı olacağı söyleniyorsa da, Voodoo3 kartların fiyatı 200 doların üstünde olacak. Diamond Monster 3DII, ülkemizde en çok satan Voodoo2 kart olmuştu. Bakalım aynı şey Fusion için de geçerli olacak mı? L

Bilgi İçin: Karma
Tel: (212) 233 30 30
Fiyatı: 150$+KDV

DÜZELTME
Sardes A.Ş.
Gravis Joystick Türkiye Distribütörü
Tel: 0232 462 69 73
Faks: 0232 462 69 75
e-mail: sardes@efes.net.tr



MediEvil



Sir Daniel Fortesque, ilk savaşın ilk okuyla düşen, ancak yüzyıl sonra tekrar mezarından kalkan sahte kahraman. Bu onun hikayesi...

Çağlar önce Gallowmere adında uzak bir diyar vardı, halkı barış ve huzur içinde yaşar, savaş ve kargaşa nedir bilmezdi. Bu ülkede Daniel Fortesque adında genç bir ozan yaşardı, kasaba kasaba dolaşır ve yaptığı kahramanlıkları anlatan şarkılar söylerdi. Tek başına yendiği ordular, kılıcının bir vuruşuyla biçtiği ejderhalar, kurtardığı güzel prensesler ve daha neler neler anlatır dururdu. Tabii ülkede hiç savaş yoktu, hiç ejderha da yoktu, ve tutsak prenseslere rastlamak hiç mümkün değildi, ama o yine de bu şarkıları söylerdi. Sonra onun hikayeleri krala kadar ulaştı, aslında kral bu tür yalanlara çok kızardı ancak iyi bir ozan tarafından söylenen kahramanlık şarkılarına ve hikayelerine de bir o kadar düşkündü. Daniel hiç kötü bir ozan sayılmazdı ve kralı kahramanlık şarkılarıyla etkileyip takdirini kazanmayı da başardı. Kral ondan o kadar hoşlandı ki, onu şövalyelik nişanıyla taltif edip sarayın muhafız birliğinin başına komutan bile yaptı. Nasıl olsa ülkede hiç savaş çıkmıyordu, muhafız birliğinin ve aslında tüm ordunun bütün gün süslü zırhlar içinde dolaşıp caka satmaktan başka yaptığı bir iş yoktu. O yüzden bir ozanın komutanlık etmesinde de bir sakınca yoktu, üstelik sahte bile olsa kahramanlık şarkıları insanların gönlünü hoş ediyordu.



Kötü Büyücü

Tabii Gallowmere halkı barış içinde yaşıyordu ama herkesin bundan hoşnut olduğu söylenemezdi, özellikle kötü büyücü Zarok bu duruma çok bozuluyordu. O da kendine saygısı olan her kötü kalpli büyücünün yürüyeceği yoldan yürümeyi seçti, kendine bir iblis ordusu kurup Gallowmere topraklarına saldırdı. Kral ve ordusuna en sonunda yapılacak bir iş çıkmıştı, işgal başlar başlamaz Gallowmere orduları toplanıp karşı saldırıya geçtiler. En başta muhafız alayı ve onların efsanevi komutanı Sir Daniel Fortesque geliyordu, evet bizim palavracı ozan! Ancak Daniel bu durumdan oldukça memnundu, en sonunda cesaretini kanıtlamak için gerçek bir fırsat yakalamıştı çünkü. Bu yüzden savaş başladığında en önde gidiyordu, doğal olarak düşman yaylarından atılan ilk okla düşen de o oldu! Ok sol gözüne saplanmış ve onu anında öldürmüştü. Gallowmere orduları düşmanı dağıtmayı başarmış ve büyücü Zarok kaçmak zorunda kalmıştı gerçi ama, bu durum yine de Daniel'in daha kılıcını bir kez bile savuramadan öldüğü gerçeğini değiştirmiyordu. Kral bunu duyunca çok endişelendi, çünkü Daniel ile ilgili gerçeğin öğrenilmesi halkının kendisiyle alay etmesine sebep olabilirdi. O yüzden ozanın büyük kahramanlıklar gösterdiğini ve ölmeden önce kötü büyücüyü öldürmeyi başardığını duyurdu, üstelik onu büyük bir törenle özel bir mezara gömdürdü, artık herşey yolundaydı.

Çok Kötü Büyücü

Aslında herşey pek o kadar yolunda değildi, çünkü Zarok kaçmayı başarmıştı ve artık eskisinden de öfkeliydi. Yüzyıl boyunca gücünü toplamak için uğraştı ve ortalarda hiç görünmedi. Ancak sonra eskisinden daha büyük bir orduyla geri döndü. İşin kötüsü bu defa tüm ülkedeki ölüleri diriltecek ve kendi safına katacak bir de büyü yapmıştı, mezarlar açıldı, cesetler tekrar yürüme-





ye başladı. Ne var ki açılan mesarlardan biri de Sir Daniel'in mezarıydı, ayağa kalktı ve tek sağlam gözüyle etrafına bakındı. Artık sadece yürüyen bir iskelet idi gerçi ama hâlâ olup biten herşeyi hatırlıyordu. Kahramanlığını kanıtlama fırsatının elinden alınmış olması, ülkesinin yerle bir edilmesi ve üstelik uykusundan uyandırılması onun canını oldukça sıkmıştı. Eh, o durumda kim olsa sinirlenirdi zaten, o da kötü büyücünün işini bitirmeye karar verdi ve zırhını kuşanıp işe koyuldu.

Sinirli İskelet

Sir Daniel bugüne dek bir bilgisayar oyununda gördüğüm en sıradışı ve en ilginç karakter diyebilirim, tek gözü ve çene kemiği olmayan öfkeli bir iskelet! Doğru, Lara Croft ile karşılaştırınca biraz kuru kalıyor ama, insan herşeyi aynı anda elde edemez değil mi? Neyse, Medievil oldukça ilginç bir oyun, 3D platform ve action karışımı bir tarzı var, ancak asla piyasadaki bir sürü kalitesiz yapımla karıştırılmamalı. Herşeyden önce grafiklere bir bakalım, gerek haritaların, gerek karakterlerin çizimleri son derece iyi. Ana harita bölgelere ayrılmış durumda ve her girdiğiniz bölge tamamen kendine has özelliklerle donanmış. Daima karşınıza yeni yeni yerler, düşmanlar ve çözülecek bulmacalar çıktığından kolay kolay sıkılmanız söz konusu değil. Ayrıca harita boyutları da tam kıvamında tutulmuş, sonu gelmeyen koridorlarda dolaşmak ve delirmek zorunda kalmıyorsunuz. Işık efektleri gibi unsurların çok iyi kullanılmış olduğunu söylemek gerek, meşaleler, büyü patlamaları ve diğer detaylar oyunun atmosferine çok büyük katkıda bulunuyorlar.

Kullanılan renk paletleri de çok büyük özenle seçilmiş, bir bölgede son derece renkli ve göz alıcı ortamlara girerken, sonrakinde karanlık ve kasvetli bir mezarlık sizi karşılayabiliyor.

Kılıç ve Gürz

Adamımız tüm ülkeyi temizlemeye niyetlendiğinden haliyle silah ve büyülere ihtiyacı olacak. Oyuna başlarken bir kılıç ve kalkanla işe koyuluyor, ancak daha güçlü ve farklı etkilere sahip alet edevat olmadan fazla ilerlemesi mümkün olmayacaktır. Tabii etraftan bazı malzemeleri tedarik etmek





mümkün, fakat bunlar çeşit ve etki olarak pek abartılı şeyler değiller. Silahlar arasında çeşitli kılıç ve kalkanlar mevcut, özellikle elinizdeki kalkanı koruma moduna geçerek gelen saldırıları kesmekte kullanabiliyorsunuz. Bunun haricinde ok ve fırlatma bıçakları gibi uzun menzilli silahlar da var, ancak bunları hemen kullanmayıp acil durumlar ve büyük tipler için saklamak daha doğru bir yöntem. Sonra silahların dayanıklılık durumları var, kullandıkça eskiyip parçalanabiliyorlar. Mesela basit bir odunu kafa kırmak için kullanabilirsiniz, ancak bazı yerlerde tutuşturup başka bir meşaleyi yakmak için kullanmanız da gerekebilir. Peki etkili silah ve büyüleri nereden edineceksiniz. Ana haritada Hall of Heroes adlı bir tapınak mevcut, burada eski kahramanların heykelleri, mezarları ve de ruhları bulunuyor. Buraya uğradığınızda belli bir bedel ödeyerek bilgi, silah ve yeni büyüler edinebilirsiniz, ancak uyarayım, gerçek bir kahraman sayılmadığınızdan burada ki tipler sizle dalga geçmeyi de ihmal etmiyorlar. Ne zaman ki görevinizi bitireceksiniz, işte o vakit buradaki yerinizi alacak, saygın bir kahraman olacaksınız. Peki buraya ödeyeceğiniz bedeli nereden temin edeceksiniz, her bölümde Chalice of Souls bulunuyor. Bu küçük bir sunak ve bölümde yokettiğiniz her yaratıkla birlikte burası biraz daha doluyor, işte bedeli oradan temin ediyorsunuz. Ne var ki bunlar iyi gizlenmiş olabilirler, yani gözünüzü dört açmanız lazım.

Son Darbe

Medievil tek zorluk seviyesine sahip, ancak oyun son derece dengeli bir yapıya sahip, bu yüzden insanı ne çok uğraştırıyor, ne de çok çabuk bitiyor. Bir defa oyuna başlayınca saatlerce kendinizi kaptırıp oynamaya devam ediyorsunuz. Grafikleri son derece güzel, aslında pek kusur bulunabilecek bir tarafı yok. Şu ana dek Playstation için çıkarılmış en güzel oyunlardan biri olduğunu düşünüyorum, doğrusu Sony bu oyuna bir hayli emek vermiş, bu belli. Sonuç olarak kaçırılmaması gereken bir yapım, kesinlikle bulun ve alın derim, pişman olmayacaksınız. L

Medievil Sony / Action /1 CD

İNCELEYEN	: Storm Guard
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1
Memory Blok	: 1

✔ Dual Shock

GRAFİK	: ★★★★★★★★★☆
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★☆
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

Genel/ 10 Puan



Shadow of Darkness NINJA



Genç savaşçı köyüne döner ve karanlık güçlerin işgaliyle karşılaşır. Bunu bir yerden hatırlayacağım ama...

Ninja nedir, öncelikle bu konuya bir açıklık getirelim. Ninjalar eski Japonya'da suikast ve sabotaj görevleri için yetiştirilen özel seçilmiş katillerdi. Bu adamlara yakın dövüş teknikleri kadar sızma ve sessiz çalışma konularında da eğitim verilirdi. Hiçbir zaman açık alanlarda göğüs göğüse savaşırken göremeyeceğiniz adamlardı yani bunlar, karanlığa gizlenir ve işlerini sessizce görürlerdi. İşte Ninja budur, mesela Tenchu bu adamları konu alan oyunlara iyi bir örnektir. PC üzerinde ise Thief oldukça güzel bir örnek olarak göze çarpıyor, tabii Japonlar ile bir alakası yok, fakat oynanış tekniği olarak tam bir Ninja oyunu olduğunu söylemek hiç yanlış olmaz. Sessizce hedef bölgeye sız, karanlıklara saklan, kilitleri aç ve kimseye görünmeden işini tamamla, bir oyun bu unsurları içeriyorsa ancak o zaman tam bir Ninja oyunu demektir. Maalesef burada incelediğimiz oyun olan Ninja - Shadow of Darkness tüm bu unsurları içermiyor.

Konu Tanıdık Sanki

Olaylar eski çağda Japonya'da geçiyor tabii, iki derebeyi tüm ülkenin egemenliği için birbirleriyle savaşıp duruyorlar. Sonra bu işten bıkıp barış yapmaya karar veriyorlar, ancak içlerinden biri yine de rahat durmuyor. Gidip şeytanla bir anlaşma yapıyor ve envai çeşit iblisin ülkeye doluşmasını sağlıyor. Fakat şeytanla yapılan anlaşmalar genelde pek garantili değildir, ne de olsa şeytan bu. Nitekim gelen iblis ordusu söz verildiği gibi derebeyinin emri altına girmeyip önlerine çıkan herşeyi yoketmeye başlıyor, sonuçta ayakta kalan insanlar onların büyüsü altına giriyor ve açgözlü derebeyi de öbür tarafı boyluyor. Tam o esnada uzak ülkelere yaptığı yolculuktan dönen genç bir Ninja savaşçısı durumu görüyor ve tüm ülkeyi tek başına temizlemeye karar veriyor. Tanıdık değil mi, Diablo ve daha sayısız oyunda işlendi bu hikaye, ama göründüğü kadarıyla henüz çekiciliğini kaybetmemiş.



Dövüş ve Öl

Böyle bir oyunda gerçek bir Ninja gibi gölgelere saklanıp düşmanlarınızı hiç ummadıkları anda vuracağınızı düşünüyorsunuz değil mi? Yanlış, tam tersine devamlı üstünüze saldıran düşman sürülerine karşı tek başınıza savaşıyorsunuz, üstelik onlar her yönden akın akın gelirken siz sadece sekiz temel yöne hareket edebiliyorsunuz, sonuç tam bir baş ağrısı. Çünkü saldırı ve savunmanız baktığınız yöne doğru gerçekleşiyor, bu durumda etrafınızı saran ya da ara yönlerden yaklaşan tiplere karşı hiç şansınız kalmıyor. Tüm yapmanız gereken gamepad üzerindeki tuşlara deli gibi basıp durmak. Adamınız uzun menzilli savaş için hiç bitmeyen hançerlere ve yakın mesafede de yumruk, kılıç gibi silahlara sahip. Yıldırım filan da atabiliyor ama buna pek güvenmeyin. Ayrıca etrafta asla yerini bilemeyeceğiniz bir sürü tuzak var, ancak çoğu oyundakinin aksine bunlar size hasar vermiyor, anında öldürüyor! Tabii platformlardan atlamak, anahtarı almak için bölüm sonu iblisleriyle kapışmak gibi detaylar da var. Platformların en zor yanı kenardan düşmenin aşırı kolay olması, kafasına göre takılan kamera açıları da pek yardımcı olmuyor doğrusu.

Kaç ve Öl

Oyunun atmosferi neredeyse yok denecek kadar zayıf, ses ve müzikler de hiç iyi sayılmaz. Grafikler bir an iyi, bir an berbat, hele tiplerin çizimleri vasatın bile altında denebilir. Ayrıca oynanabilirlik son derece düşük, saatler boyunca oynasanız bile seri bir şekilde tuşlara basıp durmaktan başka bir iş yapmıyorsunuz, çabuk sıkıyor yani. Yapay zekaya gelince, kelimenin tam anlamıyla yok. Düşmanlarınız siz yaklaşana kadar hareketsiz duruyorlar, peşinizden gelip kapılardan geçemiyorlar ve tüm yaptıkları sürüler halinde saldırmaktan ibaret. Uzun lafın kısası, bu oyun bana seneler önce jetonlu makinelerde oynadığım oyunları hatırlattı, ancak onların yarısı kadar bile heyecan verici değil. Yerinizde olsam uzak dururdum, verilen paraya kesinlikle değmez. L

Genel 5 Puan



Ninja Eidos / Dövüş /1 CD

İNCELEYEN	: M. Berker Güngör
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1
Memory Blok	: 1

GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

Dual Shock



Tai-Fu Wrath of the Tiger

Kaplanın öfkesinden sakının! Öhöm, onu pandalar yetiştirmiş olsa bile!

Eski bir Çin atasözü der ki, 'Kaplanı kaplan yapan şey sadece rengi değildir. Pençeleri, öfkesi ve kükremesi her ihtiyatsız düşmana kimin karşısında olduğunu hatırlatacaktır.'. Ya, işte böyle.

- Hatti lenmm, bilmiyo diye millete böyle geyik geyik laflar yutturmaya utanmıyo musun, seni hınzır seniii!

- Aha, nerde kaldın olm, yazıya giriş bulacam diye kafam ağrıdı, gel yap işini!

- Sus, ımmığını sıkarım! Kalk makinenin başından, hırdavat herif seni!

- Nooldu, ballettin mi işlerini bari?

- Sana ne lryar, git bana kahve yap! Hadi lan! Hala duruyo inek bilinçaltı karakteri, yürrü!

Ne Baktın Birader!

- Eveeet, gelelim şu oyuna, bunu da yazınca bu aylık işimiz nihayete eriyor. Hüşş, alooo sayın okurcu kitlesi, yok mu olm aranızda eli adam gibi klavye tutan birileri? Yazar lazım dedik, gıkı çıkan yok, lafa gelince dergiyi bizden iyi çıkarırsınız, e hadi gel bakalım diyince tıssss! Akıllı olun lan olm, bak bu işte acaip para var, hatta ben son maaşımlan iki tane Harley Davidson aldım, üstüne de bodrum tatili için para arttı!

- Aaaaa, yalanlara bak, oha oha oha! Lan utanmıyon mu elalemin başını yakmaya? Nerde lan Harley, göster bakalım!

- Aha bak orada biri, dolabın üstüne kodum, nasıl güzel değil mi?

- Lan o maket!

- Ben de diil demiyom zaten, ayrıca kapa gagani, tam okurlara elma şekeri teklif edecektim, geldin cart diye girdin lafa!

- Lan sen sapıksın, artık ben buna iman ettim arkadaş!

- Ehe ehe!

Olur Bazen Öyle!

- Evet, oyun diyorduk dimi, bak şimdi ortada bi tane kaplan var. Bunu daha yavruyken Panda tapınağının rahipleri terkedilmiş olarak buluyolar, adını Tai-Fu koyup büyütüyolar, Kung-Fu felan öğretiyolar. Neyse, bi gün tapınağı büyük kötü bi ejderha basıyo, ortalığı daatıyo, bocası da kaplanı çağırıp 'Oğlum, senin artık yollara düşüp kaderini bulman şart oldu. Hem zaten havuzdaki balıkları da ejder yedi, sana verecek fazla yemek kalmadı, sen şimdi acıkınca



kalkar bizi yersin, iyisi mi uza da ense traşını görelim.' diye inceden sepet havası çekiyo. İşte olay bu, Tai-Fu yollara dökülüp kaderini filan arıyo.

- Dövüş oyunu mu yani bu şimdi?

- Evet, öyle bişii, bende biraz Fighting Force çağrışımı yaptı, yapmadı diil. Kameralar belli noktalarda sabit duruyo, sen geçerken seni izliyolar. İlk başlarda kamera açılarının hızlı değişmesi beni hafif sıktı ama eğer otobüs tutması filan gibi bi problemin yoksa çabucak alışıyosun. Tabii kamera genelde hafif tepeden izldeiği için fazla ileriyi göremiyosun, bu de yolunu ararken biraz zorluk çıkarıyo. Boole büyük bi ana harita var, oradan bölüm bitirdikçe ne tarafa doğru gittiğini görüyosun.

- Ölme olayları nassı?

- Belli miktar hakkın var, etraftan bi miktar power-up toplayabiliyosun, ayrıca şu küçük kare tipli şeylerden bi sürü toplarsan ek hak alıyosun falan, tipik dövüş oyunu işte. Hatta içinde bol miktar da platform var, eski jetonlu makine oyunlarından en büyük farkı üç boyutlu olması, o yani.

Bozma Kendiniiii!

- Görüntü nasıl, tipler iyi mi bari?

- He he, tipler fena diil canım, hele kaplan kardeşte karizmanın hası var yani, çizimler biraz fazla köşeli, az poligon kullanmışlar makineyi sıkmasın diye. Etraf fena değil, değişik ortamlar felan var, düşmanlar kötü sayılmaz. Yalnız işte oyun haritaları düz diil, yani sonuçta düz bir yol izliyorsun ama etrafta alternatif patikalar, gizli bölgeler felan var. Öyle haldır haldır ilerlemek yerine biraz keşif olayına da girmek gerekebiliyor. Ama aynı yerden tekrar geçersen öldürdüğün tiplerin yerine yenilerinin geldiğini görüyosun. Ara sahneleri filan da oyun grafikleriyle yapmışlar, o yüzden pek abartılı bişiler yok ortada. Ayrıca bazen grafiklerde bozulmalar felan olabiliyo, poligonlar içiçe geçiyo mesela, ama abartmaya lüzum yok, bunlar hemen her oyunda olan işler.

- Fena diil gibi sanki. Yapay zeka olayına baktın mı?

- Düşmanlar belli yerlerde duruyolar, seni görünce harekete geçiyolar, tipik yani. Ama bişii var, bazen uyuyan bi düşmanın horultusunu kendini görmeden önce duyuyon. Yapraklarla kaplı yerlere basarsan sese uyanıyolar, yok yanlarına sessizce gitmeyi başarırsan saldırıda avantajın oluyo. Bir de oyuna enerji saldırıları koymuşlar, belli miktar enerji kullanıp büyüler felan yapabiliyon. Herşeyden biraz var yani oyunda. Doğrusu o kadar cilalı ve parlak bir oyun değil, ama insan oynadıkça sevmeye, alışmaya başlıyo. Platformla karışık dövüş oyunu seven adamı bunu alır oynar gibime geliyo. Neyse, evet yazı bu kadar sayın okurcu, şimdi gidip başka bişiler yapacam izninizle. Sen de ayak altında dolaşma bilinçaltı karakteri, üstüne basarım sonra! L

Tai-Fu Activision / Dövüş / 1 CD

İNCELEYEN	Mad Dog
SİSTEM	Playstation
Oyuncu sayısı	1
Memory Blok	1

☑ Dual Shock

GRAFİK	★★★★★★★☆☆☆
SES/MÜZİK	★★★★★★★☆☆☆
ATMOSFER	★★★★★★★☆☆☆
OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★★☆☆

Genel 7 Puan



Uprising X



Geçtiğimiz yıl PC için piyasaya çıkarılan ve yeni bir oyun türünün doğmasına sebep olan Uprising, şimdi de Playstation versiyonuyla karşımızda.

Doğrusu oyun piyasası geçtiğimiz yıla pek de hızlı girmemişti, ortada bir sürü oyunun adı dolaşıyordu ama spekülasyondan başka hiçbir şey yoktu ortalıkta. Sonra günler geçtikçe işler değişmeye başladı, firmalar ardı ardına en son oyunlarını ortaya çıkarmaya başladılar. Donanım firmaları da adeta çiçek açtı, yeni nesil işlemciler, grafik kartları, CD sürücüler derken bir de baktık ki PC denen cihaz tam bir oyun istasyonu oluvermiş. Tabii bunlar heyecan verici gelişmelerdi, ancak maliyet unsurunu hesaba katınca insanın heyecanı kursağında kalıveriyor doğrusu. Konsol sahipleri için durum daha farklı, onların upgrade etmekle ilgili pek sorunları olmuyor, en azından işletim sistemi gibi bir baş belasıyla uğraşmak zorunda değiller. Tabii madalyonun bir de diğer yüzü var, eskiden PC sahipleri konsol oyunlarına bakıp yutkunurlardı. Ancak zaman geçtikçe PC güçlenmeye ve haliyle yapılan oyunlar her açıdan inanılmaz gelişmeye başladı, maliyet faktörünü hesaba katmazsanız yakında yutkunmaların yönü tamamen değişebilir. Tabii maliyet faktörü kolay kolay hesap dışı bırakılabilecek bir detay değil, fakat PC yapı olarak da konsollarda bulunmayan bir esnekliğe sahip. Mesela konsol üzerinde Starcraft ya da Unreal oynayamazsınız, ayrıca bir PC için çok sıradan sayılan hemen hiçbir işi gerçekleştiremezsiniz. Ayrıca ne yalan söyleyeyim, konsol oyunlarının grafikleri ne denli mükemmel olursa olsun, hiçbir TV ekranı PC monitörünün yerini tutamıyor, en azından benim açımdan bu böyle. Eh, durum böyle olunca konsol sahipleri belli oyun türlerine mahkum olmaktan kurtulamıyorlar. Belki gelen yeni nesil konsollar bu durumu değiştirir, ancak eğer Dreamcast örnek alınırsa onların da hızla PC mimarisine yöneldiklerini söylemek yanlış olmaz. Evet, Dreamcast Windows CE işletim sistemi kullanıyor, tabii DirectX belası da yanında hediyesi, bol eğlenceler!



Ayaklanma Başladı!

Uprising geçtiğimiz sene PC için piyasaya çıktığında bir hayli ilgi çekmişti, gayet güzel bir oyun olmasının yanında tamamen yeni bir oyun türünün doğmasına sebep olması da bunda büyük rol oynuyordu. Bu oyunda strateji ve Action unsurları ilginç bir biçimde harmanlanıyordu. Aradan uzun bir süre geçti tabii, en azından oyun piyasası standartlarıyla, fakat en sonunda bu oyunun Uprising X adıyla Playstation versiyonu da piyasaya çıktı. Bugüne dek konsol üzerinde buna benzer bir oyun olmamıştır sanırım, o denli orijinal bir parça yani. Sırf bu yüzden bile alınıp oynanmaya değer, ne var ki tek iyi yanı orijinal olması değil, aynı zamanda güzel bir oyun Uprising X. Tür olarak Action ve strateji karışımı demiştik ya, hemen mouse olmadan oynanmaz bu oyun diye paniğe kapılmayın. Doğru, PC versiyonu bile oynarken



klavyeden pek çok tuşa görev yüklüyordu ve konsolun gariban gamepadı tüm o fonksiyonları yerine getirmekte bir hayli zorlanıyor. Ancak strateji kısmı, mesela Warcraft ya da Command & Conquer gibi tasarlanmadığından, gamepad kullanarak oynanması o tarz oyunlara nispeten çok daha rahat.

Silah Kuşanın!

'Uprising' yabancı dilde 'ayaklanma, başkaldırı' anlamına geliyor, bu da oyunun ne hakkında olduğunu size az çok anlatıyordur herhalde. Birçok sisteme yayılmış olan tipik bir baskıcı imparatorluk ile karşı karşıyayız, tıpkı Star Wars filmlerinde olduğu gibi bir grup isyancı bu duruma bir son verebilmek için harekete geçiyor. İnsanoğlu böyledir işte, önce imparatorluk kurmak için savaşırlar, sonra da onu yıkmak için! Neyse, bu isyancı grubu büyük bir şans eseri Wraith kod adlı prototip bir savaş aracını ele geçirmeyi başarıyor. Bu araç esasen bir hovertank, ancak ağır zırh ve silahlarla donanmış olması dışında çok önemli bir özelliği daha var, gezici bir komuta merkezi olarak kullanılmak üzere geliştirilmiş. Bir tek adam bunu kullanarak savaş alanında büyük güçlere rahatlıkla kumanda edebiliyor. Sizin emrinize bu araçtan bir tane veriliyor ve sonra da yirmi civarındaki sistemde hem imparatorluk, hem de diğer bazı isyancı güçlerine karşı zafer kazanmanız bekleniyor. Bunu yapmak için sadece tanktan faydalanmıyorsunuz tabii, çünkü onun da ateş gücü sınırlı, bu yüzden üs kurup size yardımcı olacak birimlerden üretmeniz gerekli.

Herkes Araçlarına!

Üs kurma olayı nasıl gerçekleşiyor, indiğiniz her gezegende çok önceden imparatorluk tarafından hazırlanmış belirli alanlar var, binalarınızı buraya indiriyorsunuz. Evet indiriyorsunuz, sinyali verin ve biraz açılıp bekleyin, istediğiniz bina yörüngedeki gemiden aşağı gönderiliyor, dikkat edin iniş noktasında duruyor olmayasınız. Sonra seçtiğiniz birimler kurulan binalarda üretilmeye başlanıyor, ancak bunlar fabrikanın kapısından çıkıp emirlerinizi beklemiyorlar. Üretim tamamlandığında harekete hazır oldukları sinyali geliyor, tüm yapmanız gereken bir hedef seçip emir vermek, çağrılan birim o bölgeye ışınlanıp saldırıya geçiyor. Bütün bunlara ne gerek var diyebilirsiniz, öncelikle sizin ve düşmanın üslerinin bir ana kule tarafından korunduğunu bilin. Bu kule oldukça ağır silahlı ve tankın ateş gücü ne onu, ne de diğer binaları devirmeye yetmiyor. Binaları uçurmanın iki yolu var, ya piyadeleri çağırıp onların bomba yerleştirmelerini sağlayacaksınız, ya da ağır bombardıman uçaklarına sorti yaptıracaksınız. Her iki durumda da yakınlarda olup düşman birimlerinin ve kulesinin ilgisini kendi üzerinize çekmenizde fayda var. Diğer birimler ise çok sayıda düşmanla kapışırken sağ kalmanız açısından önemli rol oynayacaklar.

Saldırıya Geçiyoruz!

Wraith sadece gezici bir komuta merkezi değil tabii, aynı zamanda hızlı ve etkili bir savaş aracı da, haritayı temizlerken özellikle onun manevra yeteneğini kullanmak zorundasınız, yoksa ağır ateş altında toz olmanız işten bile değil. Bazen etrafta onarım, cephane ve yedek birimler veren power-up kapsüllerine denk gelebiliyorsunuz, ancak bunun dışında onarım ve yükleme için üsse dönmeniz gerekiyor, tabii belli bir enerji karşılığında oluyor bu işler. Enerji her gezegende bulunan kaynaklardan toplanıyor, ancak birikmesi için biraz beklemek gerekiyor. Bu şekilde gezegenden gezegene geçerek gittikçe zorlaşan bir biçimde oyuna devam ediyorsunuz, görev aralarında ise tankınız ya da genel üretim bandınız için iyileştirmeler sağlayan modifikasyon seçeneklerinden alma şansınız var. Bu şekilde zorlaşan görevlerde şansınızı artırabiliyorsunuz. Ancak tüm orijinalliğine rağmen oyun bir süre sonra monoton bir hal almaktan kurtulamıyor. Nedenine gelince, üsleri belli yerlere kurmak zorunda olmanız strateji kurma işini dar kalıplara hapsediyor, ayrıca birimlerin nispeten sınırlı kullanımı işin büyük kısmını sizin sırtınıza yıkıyor. Bu da devamlı etrafta koşturup ateş etmek demek ki, bir zaman sonra kaçınılmaz olarak bayıyor.

Hava Desteği Nerede?

Gelelim oyunun grafiklerine ve oynanabilirliğine, herşeyden önce grafiklerin çoğu oyuna göre oldukça sade kaldığını söylemek gerek. Ayrıca yoğun bir sis efekti görüş mesafesini oldukça kısıtlıyor. Doğrusu PC grafiklerinin bundan kat kat daha iyi olduğunu hatırlıyorum, ancak bunun belirli bir sebebi var tabii. Aynı anda pek çok birimin ekranda göründüğünü ve kıyasıya bir savaşın olduğunu düşündüğünüzde konsolun kısıtlı hafızasının tüm bu işlere yetebilmesi için grafik kaliteden ve görüş mesafesinden bir miktar ödün verilmesi gerektiğini kabul ediyorsunuz. Ancak bu sayede oyunun akıcılığı korunabiliyor çünkü. Oynanabilirliğe gelince, oyun Dual Shock analog gamepad düşünülerek tasarlanmış besbelli, özellikle kumanda kolları tankı yumuşak



bir şekilde yönetebilmeniz için oldukça gerekliler. Eski tip bir gamepad ile oynandığında doğru düzgün nişan alabilmek çok zorlaşıyor. Ayrıca tüm o komutların kısıtlı miktarda düğmeye sıkıştırılmak zorunda olması işi daha da zorlaştırıyor. Savaşırken değil belki ama, üs kurarken ve birimlerinizi yönlendirirken işler oldukça karışabiliyor, pek çok işlemi yerine getirmek için kombine tuş komutlarına ihtiyacınız olacak, eğitim görevlerini bol bol tekrar etmek faydalı olacaktır şüphesiz.

Tanklara Yol Açın!

Genel olarak ele aldığımızda Uprising X ilginç bir oyun, bu türün ilk örneği olduğunu unutmayın. Sonra Battlezone gibi bu tarzda pek çok oyun çıkmaya başladı ve Uprising 2 de yolda, tabii PC için. Ne var ki Playstation uyarlaması teknik nedenlerden dolayı biraz sönük olmuş bence. Kontrollere alışmanın kolay olmadığı da bir gerçek, hele Dual Shock kullanmıyorsanız. Bu durum oynanabilirliği büyük ölçüde düşürüyor ki, bir oyundaki en önemli faktörlerden biridir bu. Sonuç olarak şunu söyleyebilirim, eğer bu oyunu alırsanız konsol üzerinde daha önce hiç rastlamadığınız türde ilginç ve hareketli bir yapım olduğunu göreceksiniz, ancak büyük bir ihtimalle kontrol zorluğu sizi çabuk bezdirecek. Karar size kalmış. L

Genel/ 7 Puan

Uprising X 300 / Action Strateji /1 CD

İNCELEYEN	: War Lord
SİSTEM	: Playstation
Oyuncu sayısı	: 1-2
Memory Blok	: 1

☑ Dual Shock

GRAFİK	: ★★★★★★★☆☆☆
SES/MÜZİK	: ★★★★★★★☆☆☆
ATMOSFER	: ★★★★★★★★☆☆
OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆



Playstation Hilekar

En güncel Playstation hileleri ile karşınızdayız

SPIDER

Bu oyunun seviye kodları aşağıda verilmiştir, bunlar Password ekranından girilerek kullanılabilir.

LABORATORY:

Lab Floor:
1FMLC939GPR8F3BF7KT1

Sinks:
CHMLC939GPR8F3LWGTS3

Lab Top:
86MLC939GPR8F3VFQ5S4

70Æs Room:
FW1MC939GPR8F3BF7KT1

FACTORY

Boxes:
FW1MC939GPR8F336DTTS3

Conveyors:
BSRMC939GPR8F3VTKKT1

Machine Room:
WDRQC939GPR8F3LM8S95

Tubes:
8WV5L939GPR8F36DTTS3

Mechanical Arm Boss:
8WV5L939GPR8F3G1QJB4

CITY

Down The Street:
9WV5L939GPR8F3LRT6S4

Side Of Building:
6SXXS939GPR8F3LRT6S4

Park:
W9PNT839GPR8F3B9LVS3

Under The Street:
N7KB3Y19GPR8F3V95HR5

Along The Street:
N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3

MUSEUM

Display Cases:
P7KB3Y19GPR8F3BPFGC3

Volcano:
G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3

Dinosaur Bones:
H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4

Model City:
J7KB3Y1GWPR8F31766D1

Temple:
K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4

Museum Boss:
K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4

SEWER

The Wells:
V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1

Along The Sewer:
W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95

Food Carton:
X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3

Up The Well:
Y7KB3Y1VV16QF3QS7QC1

RyanÆs World:
Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1

EVIL LAB:

Circuit Boards:
Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3

Lab Top:
R7KB3Y118H56T1WTY4R4

Hard Drives:
S7KB3Y118H56T1TCQSR3

BrianÆs Folly:
T7KB3Y118H56T1FNY4R4

On the Ceiling:
T7KB3Y118H56T1TC4LD1

KipÆs Bonus:
68KB3Y118H56T151P6C4

Brain Boss:
68KB3Y118H56T1TMVM35

SWAGMAN

Bu oyunda karakterleriniz Zack ve Hannah aşağıdaki hile uygulanarak ölümsüzlük kazanabilirler. Ancak bu sadece düşmanlara karşı geçerlidir, boşluğa düşerseniz yine ölürsünüz. Önce oyunu dondurun ve sonra sırasıyla O, kare, X, kare, O, kare, O, kare, üçgen, kare, O, üçgen, O, kare, üçgen, kare tuşlarına seri bir şekilde basın.

SPACE GRIFFON

Bu oyunda sınırsız enerji ve cephane alabilmek için oyun esnasında hızla üçgen, kare, X, L1, L2, R1, R2 tuşlarına basın.

NANOTEK WARRIORS

Bu oyunda yapılabilecek hilelerin listesi aşağıda verilmiştir.

Kokpit kamerası:
Oyunu kokpit açısından görerek oynayabilmek için oyunu dondurun ve üçgen, O, kare, kare, üçgen, üçgen, Select, Start tuşlarını girin.

Dolu Kalkanlar:
Oyunu dondurun ve Select, O, sağ, yukarı, yukarı, L1, L1, X tuşlarını girin.

Lightning Bolt:
Oyuna bu müthiş silahla başlayabilmek için Password ekranından X, kare, üçgen, O, kare, O, X, üçgen tuşlarını girin.

Warp Speed:
Önce oyunu dondurun ve sonra O, kare, O, kare, üçgen, üçgen, üçgen, X tuşlarına sırasıyla basın.

MEDIEVIL

Bu oyunda hile moduna geçebilmek için öncelikle oyunu dondurun ve sonra L2 tuşuna basılı tutarak sırasıyla aşağı, yukarı, kare, üçgen, üçgen, O, aşağı, yukarı, kare, üçgen tuşlarını girin.



FUTURE COP: L.A.P.D.

Bu oyunda aşağıda verilen hileleri kullanabilirsiniz:

Makineli tüfek cephanesi:
Oyunu dondurun ve Options menüsünden "Sound FX Volume" seçeneğini aydınlatın, sonra sırayla kare, O, Select, X, Select, X, O, kare tuşlarını girin. Ardından "Quit" ve "Yes" şıklarını seçin.

Machine gun power-up:
Oyunu dondurun ve Options menüsünden "Sound FX Volume" seçeneğini aydınlatın, sonra sırayla O, O, O, X, X, X, O, Select, tuşlarını girin. Ardından "Quit" ve "Yes" şıklarını seçin.

Shield power-up:
Oyunu dondurun ve Options menüsünden "Sound FX Volume" seçeneğini aydınlatın, sonra sırayla kare, Select, O, X tuşlarına basın. Ardından "Quit" ve "Yes" şıklarını seçin.

Heavy weapons power-up:
Oyunu dondurun ve Options menüsünden "Sound FX Volume" seçeneğini aydınların, sonra sırayla kare, kare, kare, O, X, O, X tuşlarını girin. Ardından "Quit" ve "Yes" şıklarını seçin.

Special weapons power-up:
Oyunu dondurun ve Options menüsünden "Sound FX Volume" seçeneğini aydınlatın, sonra sırayla kare, O, kare, Select, O, X, kare, O tuşlarını girin. Ardından "Quit" ve "Yes" şıklarını seçin.

Ayrıca Password ekranından şu kodları da girebilirsiniz:

SYMRGOBRRL - Tüm ekstra silahlar.

DYPYFASRHR - Tüm görevler tamamı ve ekstra silahlar.

THE FIFTH ELEMENT

Bu oyunda hile yapabilmek için önce ana menüde iken sırasıyla L1, L2, R2, R1, Select tuşlarına basın. Böylece bir hile ekranı açılacak ve oradan istediğiniz hileyi seçebileceksiniz...

Ayın Filmi ve Kitabı

Son bir ay içinde izleyip okuduğumuz en iyi film ve kitaplar.

A Bug's Life

Bu ay da karınca kararınca bir film eleştirisi yazalım dedik, ortaya bu çıktı. Okuyun.



Ne düşünüyorum biliyor musunuz, bence herhangi bir bilgisayar grafiği aptal Hollywood artistlerinden çok daha iyi görünüyor beyazperde üzerinde, işte bunu düşünüyorum. En azından etrafta dolanıp caka satmıyor, uyuşturucu kullanmıyor, tuhaf sapıklıklara kalkışmıyor ve en önemlisi de rollerini doğru düzgün oynuyorlar. İşte bu film de tamamen bilgisayar grafiklerinin kullanıldığı yeni nesil yapımlardan biri. Walt Disney ve Pixar tarafından yapılan ortak çalışmanın ürünü, Pixar daha önce de Toy Story filminde kullanılan grafik animasyonları gerçekleştirmişti. Ancak bu defa sadece karakterler değil, tüm film bilgisayar animasyonları kullanılarak yapılmış. Senaryo tipik Walt Disney ürünü, başından sonuna kadar komik ve yer yer de duygusal, ancak asla sıkıcı değil, en azından benim için değildi. Evet, çizgi filmleri çok severim, ne olmuş? Doğrusu bu filmi seyretmek, birbirine kurşun sıkan, kazık atan ve daha bir sürü aptalca dolap çeviren gerizekalıları konu alan filmleri seyretmekten çok daha iyi. Neyse, konu basit, çekirgeler karıncaları sömürmektedirler. Ancak aralarından biri son derece hayalcidir ve bütün yaz eşek gibi çalışıp, sonra topladığı yiyecekleri çekirgelere haraç olarak vermekten de bir hayli bıkmıştır. Buna bir son vermek üzere harekete geçer, ancak ikinci sınıf bir sirkte çalışan bir grup böceği savaşçı zannedip kiralayınca başı daha beter derde girer. Söylemiştim, tembel çekirge-çalışkan karınca masalının modern bir versiyonu, yani tipik Walt Disney filmi, ama hiç fena değil. Bence kesinlikle gidip seyredin, gerçek dünyada yeterinden fazla şiddet var zaten, bari bir de sinemada kafanızı silah sesleriyle şişirmeyin.



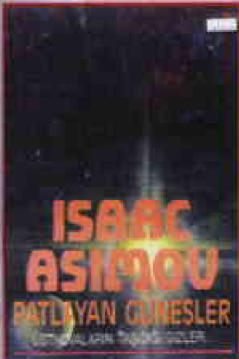


M. Berker Güngör

Patlayan Güneşler

ISAAC ASIMOV

Bir gece şu dünyanın karanlık yüzünden kafanızı kaldırıp da başınızın üstünde durmadan parıldayan yıldızlara baktığınız oldu mu? Olmadı mı? O zaman çok şeyler kaybetmişsiniz demektir, çünkü insanoğlunun, hatta bütün evrenin sırları o parlayan minik noktacıklarda gizli. Ve onlardaki bu gizleri doğru olarak anladığımızda, dünyayı hatta kendimizi daha iyi anlayacağımızdan eminim.



Isaac Asimov'un ilk basımı 1981'de yapılan Patlayan Güneşler adlı bu bilimsel kitabı, gökyüzüne bakıp da "Nasıl oluyor da oluyor?" diye kendimize sorduğumuz bütün soruları bir tokat gibi yüzümüze çarparak cevaplıyor. Üstadın 320. eseri olan Patlayan Güneşler kesinlikle bir bilim-kurgu eseri değil. Aksine, herkesin rahatça anlayabileceği bir şekilde, evrenin, dünyanın ve yaşamın bütün sırlarına objektif cevaplar arıyor bu kitapta. Ve öylesine güzel bir üslupla. Kitap ilk başta yıldızların ölüm haykırışları olan Üstnova patlamalarının tarih boyunca gözlemlenmelerini anlatıyor. Daha sonra yıldızların ölüm evreleri inceleniyor, bu aşamada lisede olan birçoğunuzun işine yarayabilecek pratik bilgiler veriliyor, ki kitap sırf bu yüzden bile alınabilir. Kara delik gibi herkesin merak ettiği konulara da değinilerek, önce galaksilerin, sonra da bütün evrenin ilk oluşum aşamalarına giderek, Büyük Patlama (Big Bang) olayına kadar dayanıyor Asimov. Daha sonra, bu başlangıç noktasından şu andaki insan yaşamına kadar tekrar geliyor. Ve gelecekte olası bir Üstnova patlamasının dünya üzerindeki yaşamı nasıl etkileyebileceğini anlatarak bitiriyor kitabı. Ve ben de Patlayan Güneşler'den çok ilgi çekici birkaç bilgi vererek yazıyı noktalıyorum.

"Dünyanın manyetik kutupları (yani pusulalardaki kuzey-güney doğrultusu) sürekli kaymaktadır. Bu hesaba göre 4000 yıllarında dünyanın şu an 23.5 derece olan manyetik kutup açısı tam ekvatorun üzerine gelecektir. Bunun insanlık ve yaşayan tüm canlılar üzerinde büyük olumsuz etkileri olacaktır, çünkü bu manyetik kutuplar, mutasyona neden olan kozmik ışınların dünyaya direkt olarak gelmesini engellemektedir. Manyetik kutuplar ekvatorun üzerine geldiğinde ise, kozmik ışınlar dünyaya doğrudan ulaşacak ve canlıların genetik materyallerinde mutasyonlar meydana getirecektir".

Sinan Akkol

Ayın Albümleri

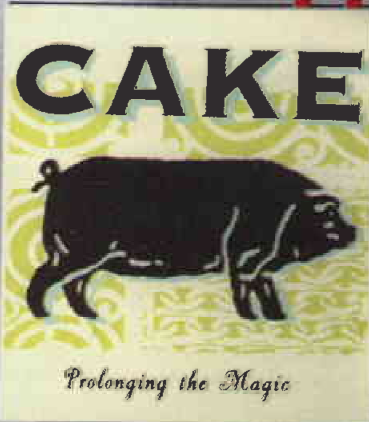
Burada her ay farklı türlerde en iyi albümleri inceliyoruz. Burada Türk/Yabancı ayrımı yok, sadece güzel olana yer var.

You've Come A Long Way, Baby

Aman deyim sakın, kaset kapağına aldanıp da Fatboy Slim'in gerçekten şişko olduğunu falan düşünmeyin. Asıl adı Norman Cook olan Fatboy Slim, gönlünde dans müziği olmasına rağmen, bir süre bir Rock grubunda çaldı. Hatta 1986 yılında bu grup İngiltere'de bir numaraya kadar yükseldi. Bir ara Madonna ve U2 için de Mix'ler yapan Fatboy Slim şu anda gerçekten de hak ettiği konumda. İlk albümü Better Living Through Chemistr'den sonra, ikinci albüm You've Come A Long Way Baby ile tekrar gündeme yerleşti. Şu ana kadar çıkan Single'larından (The Rockafeller Skank, Gangster Trippin, Praise You) farklı bir tarz içermeyen albümde, gerçekten kaliteli ve orijinal Sound'lar yakalayabilirsiniz. Parçalarında özellikle bilinen dans müziğinden farklı olarak vokallere yer vermiş ve bunlar üzerinde özellikle düzenlemeler yaparak, müziğin ve ritmin bir parçası haline getirmiş. Özellikle parça geçişleri sayesinde müzik dinleme keyfinizi bölmeden doruğa ulaştırabilecek bir albüm.



Prolonging The Magic



Yıl 1994 Motorcade Of Generosity, yıl 1996's Fashion Nugget, yıldız tarihi şu anı gösterirken işte elimde tuttuğum, kulağımla dinlediğim albüm Cake'in üçüncü albümü Prolonging The Magic. John McCrea - Vocals, Guitar, Vince Di Fiore - Trumpet, Todd Roper - Drums, Gabe Nelson - Bass, Xan McCurdy - Guitar olmak üzere toplam altı kovboydan kurulu olan Cake, özellikle John McCrea'nın vokali ile kendini diğer gruplardan oldukça somut bir şekilde ayırıyor. Arkadan Country kokan, oldukça hareketli ritmler sizi hareketlendirmeye çalışırken, John McCrea'da "Hayır! Olamaz! Daha fazla bunalım takılın" diyen en baygın sesiyle sizi durdurmaya çalışıyor. Aradaki bu tezat sayesinde ise ortaya çok kaliteli Rock parçalar çıkıyor. Bu albümden çıkan ilk Single olan Never There ile şu an listelerde yüksek noktalarda yer bulan Cake, albümdeki diğer parçalar ile de adından söz ettirecek gibi. O da olmazsa daha önce yaptıkları gibi bir Cover (parçanın ismini hatırlamıyorum) daha yaparlar da, adlarından bayağı bir söz ettirirler. O da olmazsa bir tane nostalji kaseti yaparlar, nasıl olsa o kesin tutar.

Sonuna Kadar Ska

Geçen yaz tanıdık birçoğumuz bu türü. Evet, dünya üzerinde Ska denen bir müzik vardı. Tam yaz aylarına yaraşır canlılıkla, dinleyenleri yerinde oynatan Ska bir anda herkesin gönlünü çalıverdi. İşte bu konuda dünyanın önde gelen şirketlerinden Moon'un Türkiye distribütörlüğünü alan Hammer Müzik, çalışmalarına başladı bile. Bu türü sevenler için oldukça sevindirici bir haber çünkü böylelikle arşivlerini genişletebilecekler. Yine Hammer Müzik etiketiyle piyasaya çıkan E.T., The Mad Cartridge albümü ile oldukça başarılı olacak gibi görünüyor. Asıl bomba ise Witchtrap, işte tek kelimeyle sıkı bir albüm.





Posta Kutusu

Derginizin en sevilen köşesi olan Posta Kutusu bu ay da sizden gelen mektuplarla dolu. Eğer sizin de söylemek istediğiniz bir şey varsa, bize yazın.

Herkese Merhaba,

Yeni yılımızı kutlayan herkese teşekkür ediyoruz. Ayrıca, ankete katılarak derginin bir sonraki adımını ne yönde atması gerektiğini belirlememize yardımcı olan okurlarımıza da özellikle teşekkür ediyoruz. Level diğer dergiler gibi yabancı bir derginin görünüş ve içerik boyunduruğu altında olmadığından, tamamen okuyucularının istekleri doğrultusunda yapılanıyor. Sanıyorum siz de böyle olmasını istersiniz.

TEŞEKKÜR: Eskişehir'den Gökhan Çağlayan ve Kerem Göçen. Yeni yıl tebrikleriniz elime geçti. Biz de (her ne kadar geç de olsa) sizin yeni yılınızı kutluyor, en güzel şeylerin yeni yılda sizinle olmasını diliyoruz.

Merhaba,

Aman aman, neredeyse "...Televole" diye de yazıyordum yukarıya. Sinancığım duymuşsundur, bu iki kelimeyi yanyana kullanana kız vermiyorlarmış......

(Yaklaşık üç sayfa sonra - BLX)

..... ve işte sorulaaaaar. Sorusuz mektup olmaz herhalde (yaav o kadar ahkam kestik, şimdi soru sormak tuhaf olcek ama, girdik bir kere...)

1 - Bu sorunun cevabını verebileceğinizden emin değilim (sizin bile). Eminim bu soru bu dergiyi okuyan hemen hemen herkesin merak ettiği bir konudur. Benim bilgisayarımla ilgili bir sorunum var. Şimdi abi, çalıştırıyorum makineyi, her şey normal, programlar çalışıyor ama sorun bundan sonra....... Başından kalkamıyorum bu transistör yığının. Var mı bi çaresi bunun? Gerçekten çok muzdaribim. Ya, ders çalışmam gerekirken ben size mektup yazıyorum. Tamam yanlış. Nedir benim bu bilgisayardan çektiğim, ciddi bir sorun sayılabilir bu. Bu konuda kendime güvenemediğim için bilgisayarı kutularına koyup kaldırdım (Tabii 15 günde krizim tutup indirdim). Kimdir bunun sorumlusu, kimi dövebilirim, kimin suratını bazukayla dağıtıp, kanını içebilirim (Dergiyi de basabilirim bi gün haberiniz ola)?

2 - Bazı testleri inceledim CD-ROM'lar konusunda. Goldstar, Acer, Lite-On gibi markaların hep Creative'den iyi olduğu sonucuyla karşılaştım (Hatta bir defasında, sanırım sende öyle bir şeyler diyordun). Neden böyle? Çünkü Creative'de daha çok fonksiyonel özellik var, U.K. falan var. Dış görünüş falan daha güzel. Neden acaba?

3 - Şu anda makinemde W95 kurulu. Denetim masasında ses özelliklerini çağırdığım zaman gelmiyor ya da geç geliyor. Acaba Uncle Bill'den mi kaynaklanıyor, yoksa benim ses özellikleriyle çok uğraşmamdan mı? Bunda ses kartının suçu yok mu (16 Bit Asound)? Ne yapabilirim?

4 - Bu soru değil. NFS 3 ile ilgili bişey söylicem. Araba içinden oynanabiliyor. Camera seçimlerinin yapıldığı menüden ayarlanıyor olması lazım. Ben yaptım ama nasıl yaptığımı tam olarak bilmiyorum. (3Dfx'im yok).

5 - Pentagram dinler misin? Ben hastasıyım. Sevenlere buradan selam gönderiyorum. Aslında elde sallıyorum ama sen görmüyorsun (Bi de istek şarkı istesem...).

6 - Abit BX6 mı iyi, Tekram mı? Abit'in Overclocking için Soft menüsü olduğunu biliyorum. Bir de Celeron'lar da Overclocking yapabiliyor mu? Yapabiliyorsa kaç MHz'e kadar gidebilirim?

Sinan ben abarttım herhalde (5. sayfa bitiyoo...). Ama bu sana ilk mektubumdu (fazla biriktirmişim). Yaa ders çalışmam lazım. Üfff! Oyunda oynayamıyoz. Hey, oyun oynayabilen arkadaşlar kıymetini bilin oynadıklarınızın, bakın bana ne haldeyim. Neyse Sinancığım işte böyle. Ocak '99 sayısında mektuplarda muhabbet etmediğimizden bahsediyordun. Ya sen belanı buldun ya da ben fazlasıyla abarttım. Dedim ya oyun oynama şansı olanlar kıymetini biliiin. Neyse bitti hepimize geçmiş olsun. Geç oldu artık. İYİ GECELER TÜRKİYE. Her nerede oynanıyor ya da oynatılıyorsa....

Hüseyin "Hercai" Özdemir
Ankara

LEVEL

Way be, ne mektuptu. Sendeki azme hayran kaldım, tam 5 sayfa boyunca uzun zamandır benim aklımı da kurcalayan bütün konular hakkındaki fikirlerini çok açık bir şekilde belirtmişsin. Senin kadar bilinçli ve fikir üretebilen okuyucularımız olduktan sonra sırtımız yere gelmez. Tabii diğer okuyuculara haksızlık olmasın diye mektubunun yüzde 80'ini kırptım, anlayışla karşılarsın artık. Gelelim sorularının yanıtlarına... (Bu arada, "Ocak ayında muhabbet istemişsin, al sana muhabbet" diyen herkese selam olsun benden).

1 - Ya, bana Türkiye'de işlerin nasıl yoluna konulacağını sor, Reha'dan ne zaman kurtulacağımızı sor veya hayatın anlamını sor. Sen gidip hiçbirimizin çözüm getiremeyeceği bir şey sormuşsun. Üstelik bu olayın en büyük suçlularından birisi de biziz. Sonuçta, doktor olarak yanlış kişiyi seçmişsiniz hasta bey. Sana tek söyliyebileceğim "Kelin merhemi olsa....".

Şaka bir yana, gerektiği zaman kasanın üzerindeki o düğmeye basman gerektiğini unutma. Sanal dünya, gerçek dünyanın monotonluğundan biraz olsun kurtulmak için iyidir, hoştur. Ama, zamanının çoğunu 14 inçlik o ekranın karşısında geçirmeye başladığında, sabahları yüzünü bile yıkamadan önce bilgisayarını açtığını farkettiğinde ve gözlerini her kapadığında bilgisayar ekranını görmeye başladığında tehlike altındasın demektir. Bunu söylerken çok ciddiyim. Eğer sınırları çizmeyi beceremezsen, bilgisayar herhangi bir uyuşturucu kadar tehlikelidir (WINNERS DON'T USE DRUGS, and LOSERS SUCK!!!).

2 - Neden böyle olduğunu, başımızı bazı şirketlerle derde sokacağını bile bile açıklayayım. Aslında Creative'in bir CD-ROM üretim bölümü yok. Creative, CD-ROM' lardaki uzaktan kumanda ünitesi haricinde bir şey üretmiyor. CD-ROM'lar Tayvan'daki fabrikalarda (yani diğer OEM CD-ROM'lar ile aynı fabrikalarda) üretiliyorlar. Daha sonra da

uzaktan kumandalar bu CD-ROM'lara monte ediliyor. Sonuçta aynı CD-ROM'u biraz daha süslü ve pahalı olarak alıyorsunuz. Ama benim kötülediğim Creative 2400 Infra idi (Şu an inatla makinemde yaşamını sürdürüyor). Infra'nın 32,36 ve 40 hızlı CD-ROM'ları da en az rakipleri kadar kaliteli ve altın CD'leri okurken sorun çıkartmıyorlar.

3 - Ne kadar belleğe sahip olduğunu söylememişsin. Eğer 16 MB ise, bilgisayarındaki herşeyin yavaş çalışması çok normal. Ama sistemine bakarak, senin 32 MB RAM'e sahip olduğunu düşünüyorum. O zaman suç büyük ihtimalle anakartında. Ses özelliklerini (veya sabit-diskten herhangi bir şeyi) çağırdığın zaman anakartın HD'ye erişimi yavaş ise, bütün sistemi yavaşlatacaktır. Ayrıca ses kartının çok kötü olduğunu da söylemek zorundayım.

4 - Evet, üstün çabalarımız sonucunda, altı ay sonra NFS3'te araba konsolu görüntüsünden oyunu oynamayı başarmış bulunuyoruz. Tebrik ediyoruz kendimizi, aferin bize!!!

5 - Pentagram' ın herhangi bir albümünü alıp da dinlemişliğim yok ama, Türkiye'deki rock kültürünün gelişimine büyük ölçüde katkıda bulundukları için takdir ettiğim bir gruptur.

6 - Anakart alacaklar, kesinlikle Abit BX6'yı tercih etmeli. Overclock yaparken Jumper'larla boğuşmak zorunda kalmıyorsun. Ayrıca tasarım ve performans açısından da Tekram'dan daha iyi. Celeron'larda da Overclock yapılabiliyor. Chip Test Merkezi ile ortak yaptığımız çalışmalar sonucunda Celeron 300A'yı 450 MHz hızında çalıştırmayı başardık. Ama donanımdan anlamayanların kesinlikle kalkışmaması gereken bir olay Overclocking. Bilgisayarınıza kalıcı hasarlar verebilirsiniz. Sonra uyarmadı demeyin.

Sevgili Level Çalışanları,

Bu benim kaderim mi? Neden sevdiğim dergilere yazdığım bütün mektuplar yayınlanmıyor (Mektuplarımı okuyorsanız bu sorulara cevap verin)? Sempati duyduğum ve yazılarını zevkle okuduğum Sinan Akkol'un terfisini kutluyorum. Bence dergiye emeği geçenlerin fotoğraflarını koyarsanız sizi daha iyi tanımış oluruz. Canınızı fazla sıkmadan sorularıma geçiyorum.

1 - Derginizde hiç Gloria Estefan veya Savage Garden dinleyen var mı?

2 - Uncanny X-Men okur musun (Sinan Akkol'a)?

Mektubuma da burada son veriyorum (oh be!). Ama amatör bir çizer olduğumu söylemeden bu mektup bitmez. Kendi çizdiğim bir resmi ve fotoğrafımı gönderiyorum. Umarım mektubum yayınlanır, böylece şeytanın bacağını kırmış oluruz.

Not: Beni de kendiniz gibi Starcraft manyağı yaptınız (RTS sevmediğim halde). Bunun için size çok kızgınım.

Mert Cankay

LEVEL

Merhaba Mert, gönderdiğin Venom resmi çok iyiydi. Ben de eskiden Spider Man biriktirirdim (Aramızda kalsın, hala gizli gizli Spider Man çizgi filmlerini seyrederim, aman diyim, kimseye çaktırma. Sarsılmasın karizma...).

1 - Gloria Estefan mı? Iyyyyy. Valla ben dinlemem, dinleyene de karışmam. Ama Savage Garden ayrı hikaye, oldukça tuttuğum gruplardan biridir.

2 - Hayır, ama ortaokuldayken azimle Spider Man biriktirirdim.

Selam Level!

Derginizi Haziran '98 sayısından beri alıyorum. Derginizden çok memnunum. 15 yaşındayım ve orta 3. sınıftayım. Yani Fen Lisesi sınavlarına hazırlanıyorum. Ve size sorularım ve eleştirilerim (Çok ciddi oldu yaww!):

1 - Awe 64 ses kartları en son Awe 32 destekleyen oyunlarda da çalışır mı? Mesela MK2. Hiç oynadın mı?

2 - Duke Nukem'in yeni sürümü ne zaman gelecek? Nasıl, gussel mi (Üçlü kombo yaptım, çekil)?

3 - Street Fighter Alpha diye yeni bir oyun çıkmış, SF2 Zero 2'den farkı ne? Ben bir fark göremedim.

4 - Şu kültür sayfalarını hangi Level okuyucusu istemiş ki yayınlıyorsunuz? O sayfaların bir oyun ve multimedya dergisiyle alakası ne? Bence bu sayfaları derginizden kaldırın, 80 sayfa yerine 75 sayfa olsun ama yine de kaldırın, derginizi Level'lığınızı sarsıyor!

5 - Şu arada sırada parantez içinde yazdığın "Blaxis", "Blx" Nickname'in mi? Yoksa Bilakis filan mı demek?

6 - 6/98 sayısının demo CD'sinde verdiğiniz Duke Nukem Theme'ini nasıl kaldırabilirim? Geri dönüşüm kutusu ve bilgisayarım simgelerinde garip değişikler oldu da? Ehehe?

7 - Elimde bütün Mortal Kombat'lar mevcut MK3'e kadar, hepsinin girişinde "Acclaim" logosu var. MK Trilogy ve sonrasında MIDWAY zart zurt yazıyor. Acclaim dövüş oyunlarını bıraktı mı? Descent tarzı oyunlara mı yöneldi? Çok merak ettim. Lütfen cevaplayın.

Her neyse, derginiz her şeyiyle (kültür sayfaları hariç) mükemmel. Yeni yılınızı kutluyor, tüm çalışanlara yeni yılda başarılar diliyorum.

Adversary
Mutlu Yıllar

LEVEL

1 - Tabii çalışır. Ama Mortal Kombat 2 eski bir DOS oyunu olduğu için IRQ ve DMA ayarlarıyla uğraşman gerekebilir.

2 - Duke Nukem Forever'ın çıkış tarihi henüz belli değil. Bunun iki sebebi var; birincisi oyunun grafik motorunun Quake 2'den Unreal motoruna çevrilmiş olması, ikincisi ise yapımcı gruptan bazı programcıların ayrılması nedeniyle işlerin biraz aksamış olması. En iyimser tahminle '99 yazından önce elimize geçmesini bekliyoruz. Grafikleri ise Unreal motoru sayesinde dehşet olacak.

3 - Farkı var aslında; Zero 2'de oyunun başında seçilebilir olan çoğu karakter gizli olarak Alpha'da da var. Yani aslında fazlası değil, eksiği var SF Alpha'nın. Bence Street Fighter olayının suyunu fena halde çıkarttılar artık. Vereceğin paraya yazık.

4 - Belki inanmayacaksın, belki şok olacaksın ama gelen anketlerden görüldüğü üzere, kültür sayfaları derginin en beğenilen bölümleri arasında. Önceki ankette insanların yüzde 75'i kültür sayfalarını istemişti. Bu ankette ise yüzde 90 "Kültür sayfalarına devam" sonucu çıktı. Ben size söylemiştim; eğer bu sayfaları istemiyorsanız, anket gönderip bize bunu bildirin demiştim. Anketi doldurup gönderme zahmetine katlanmayan kültür sayfası düşmanları bir bardak soğuk su içsinler. Kültür sayfaları kalıyor.

5 - BLX'in anlamını bilen bilir, bilmeyenlerin ise zaten öğrenmeye ihtiyacı yoktur (iyi cevap, sen adam oluyorsun galiba Sinan - BLX).

6 - Theme'i kurmak için kullandığın programın UNINSTALL seçeneğini kullanarak kaldırabilirsin. CD ile ilgili sorunların için CD içi sayfasındaki YARDIM bölümünü okuyabilirsin.

7 - Acclaim ilk üç Mortal Kombat oyununu programlayan şirketti. Midway ise bu oyunları piyasaya dağıtan dağıtıcı şirket. Son oyun için anlaşamamışlar ve Mortal Kombat 4'ü ayrı bir programlama ekibi yapmış, ama dağıtımını yine Midway üstlenmiş.

Selam Level,

Ben şu ortalığı karıştıran İrem. Öncelikle herkesten özür diliyorum. Ben yalnızca o mektubu Mark Jackson***** NASIL YANİ, MARK JACKSON YAZMIŞTIM??????****** yazmıştım. Üstünüze alınmamalıydınız (ki her halde alınmadınız). BLX abi senin de başını derde soktuysam pardon. Ama yine her şey için sağolun. En azından kültür sayfalarını kaldırmamanız beni felaket sevindirdi. Aralık '98 sayısındaki Heavy Metalci (ben de Heavy Metalciyim, koçum benim) Özgür'e bende katılıyorum. İşte o yüzden ben de sanat sayfaları kaldırılmasın dedim. Ooooo... Yoksa benim de başka dergilere verecek param yok (Bu arada benden iğrenenlerden de midelerini bulandırdığım için pardon). Bu diğerinden değişik bir mektup olsun, geleneksel sorular sorayım.

1 - Bu arada şu kahrolası senelik ödevimi bilgisayar dersinden aldım (keşke almasaymışım). Donanımları inceleyecekmişiz. Acaba nereden yararlanabilirim?

2 - Benim Tomb Raider albümüm var (Made in Hand); resim, haber, oyun her şeyiyle tam bir albüm. Acaba daha fazla yararlanabileceğim neler var?

3 - Sence en süper Adventure oyun hangisi?

Tekrar her şey için özür diliyorum.

Herkese mutlu yıllar
İrem

LEVEL

1 - Internet üzerindeki en iyi ve anlaşılır donanım sitelerinden birisi olan Tom's Hardware sanırım bütün sorunlarına cevap verecektir. Adres http://www.tomshardware.com

2 - Eğer Internet erişimin varsa Tomb Raider için bir sürü fan sitesine bağlanabilirsin. Buralara uğrayıp Tomb Raider ile ilgili istediğin her türlü materyali (resim, hikaye, ses efektleri vs.) alabilirsin. Bu sitelerin içinde benim bildiğim kadarıyla en iyisi Tomb Raider Archives. Adresi ise http://trarchive.ctimes.net

3 - Tabii ki Grim Fandango.

Sevgili Sinan Abi,

Level'ı maalesef 8. sayısından beri alıyorum (No panic, go on to read). Maalesef diyorum, çünkü ilk 7 sayısını kaçırdım. Bunları nasıl elde edebilirim? Malum koleksiyon eksik olmaz... Buyur abi... Orijinalleri yok mu? Olsun abi sen de fotokopilerini yollarsın... Hadi canım... İlla ki oralarda bir yerde orijinali vardır... Hele bir ara... Bak, var demiştim dimi... Buyur... CD'leri mi, nasıl... Yahu CD kaydediciler ne güne duruyor... Yok abi olmaz ya, masrafları ben karşılarım... Ayıp oluyor ama ısrar etme... Teşekkürler abi...

1 - Sinan Abi, PC Gamer (istersen sansürle) dergisinde "Diamond Viper V550 adlı 2D/3D (bu arada bu ne demek) ekran kartını (Hani şu TNT çipli olan), Voodoo 2'ye tercih etmişler. Hani Voodoo 2 bir taneydi ne oldu?.. Yorumunuz lütfen, teşekkürler...

Harun "Büyücü Gandalf" İçöz

LEVEL

1 - Bir tek, bir dene, bi denecik soru sormuşsun. Ben de dayanamadım, kısa ve öz bir cevap vereyim dedim. Neyse. Öncelikle TNT çipsetli ekran kartlarının bazı yönlerden Voodoo 2'den daha üstün olduğu kesin. Mesela Quake 2, Half Life gibi Open_GL ve Direct 3D standartlarını destekleyen oyunlarda 1200-1600 gibi çift Voodoo 2'nin bile ulaşamadığı çözünürlüklere çıkabiliyor. Ama Glide API'si kullanan oyunlar (Motorhead gibi) illaki 3Dfx çipi kullanan ekran kartı istiyor.

Naber Sinan Abi?

Nası gidiyor işler. Ben... ühüm!. Hmmm... Demek mektupların başında muhabbet istiyorsun. Tam adamına çattın dostum! İşte sana geveze bir okurdan bir mektup (Cümle bozuk mu oldu ne?). Kendim hakkında bilgi vereyim. Ben Level'ın yeni sayılabilecek bir okuyucusuyum (anketten anlamışsınızdır). Derginizi dergim Gameshow kapanmadan önce fark etmiştim ama almıyordum (param fazla geldiği zaman alıyordum). Herhangi bir nedeni yoktu bunun. Daha sonra GS kapandı. Daha sonraları bir, iki ay hiç dergi almadım çünkü ondan daha iyi bir dergi olamayacağını düşünüyordum. Her neyse bir gün gazetecinin önünden geçiyordum. Vitrinde Dreams'in tam sürümünü gördüm (2. CD'sini) hemen aldım. Önceki de (1. CD olan) aldım. Daha sonrası malum... İlk önce dergiyi CD için almıştım, ama şimdi CD falan vermezseniz de yine alırım herhalde. Derginizi (mizi) çok beğenerek okuyorum. Yazarlar oldukça iyi. Mektup bölümünden şikayetçiyim, çünkü sayfa sayısı çok az (4 sayfa peeh!). Lise 3 öğrencisiyim. Tın tın teneke tipi müzik dinliyorum. Sınava gircem, kazanamıycam. Bilmem belki de kazanırım, şu mektup bitsin it gibi çalışcam. İşte sorular: Tık tık tık... kim oooo sorular geldi. Zort!

1 - Sevgili Sinan Abi... ne tür dergileri takip ediyorsun ya da takip ediyor musun? Bir, iki isim söyleyebilir misin?

2 - En çok hangi tip müzikten hoşlanıyorsun (kaçamak cevap verme ısırırım! Hrrrrr!)?

3 - Bi düşineyim... Derginin sayfa sayısını yüz yapın ya da daha çok yapın. CD'lere dokunmayın (soru olmadı?!).

4 - Level dışında bir dergide yazarlık yapar mıydın (mecbur kalsan)?

5 - CD için oyun dergisi alanlar siz ölün!!!! Bir daha soru yazmayı unutmak olmaz, hemen bir soru uyduralım. Sence bir bilgisayar dergisinde asıl önemli olan nedir? Açıklayabilir misin?

6 - A.O.E'de favori ırkın hangisi? Bemin Yamato ve Phoenecim.

7 - Eski Gameshow okuyucularından bu dergiye geçiş yapanlar... Uyumayın lan! Mektup gönderin (diskette olur ehe eu he he!)... Ne?, ne oldu?... Abim benim!?!!!?

8 - Eeee, nasıl desem... Sinan Abi... bir adet... ay çok utandım!... bir adet Starcraft Cheat'i söyler misin... (birkaç adette olur!)?

9 - Level'ı nasıl buluyorsun? Eksikleri neler? En sevdiğin yanı ne? En sevmediğin? Falan filan... (eee soru bu kadar be abi? Bitti yani ayyyy!)

10 - İşte son ve en zor sorum. Bilgisayar dergisi çıkarmak nereden aklınıza geldi? Amacınız neydi? Ne istiyodunuz? Amacınıza ulaştınız mı? Sakın siz de Gameshow gibi kapanmayın!

Şimdi ayrılma zamanı. Umarım seni sıkmadım. Mektubumda bilgisayarla ilgili hiçbir soru yok belki ama en azından muhabbet var. Mektupların devamı gelecek. Bye.

(Palyaço) E.K.

LEVEL

1 - Ehem, kem küm. Valla dergiyle uğraşmaktan arta kalan vaktimde hayati fonksiyonlarımı yerine getirmeye çalıştığımdan başka dergileri takip etmeye pek fırsatım olmuyor. Ama Lemanyak'ı hemen hemen hiç kaçırmam. Ayrıca yabancı bilgisayar dergilerini ve Chip'i okurum. Kalan vaktimde de kitap okurum (bi dakkaaa, acaip boş zamanım varmış benim yaw, bu işe bir el atmalı).

2 - Daha önce de söylemiştim, yine söylüyorum. Kulağıma hoş gelen her türlü müziği dinlerim. Şu aralar favorim Enigma ve Malmsteen.

3 - Sana tek bir şey söylüyorum : BİZİ İZLEMEYE DEVAM EDİN. Şu iki ayda dergide olan değişiklikler buzdağının sadece görülen kısmı.

4 - Mecbur kalmaktan kastın paraysa, para için herhangi başka bir yerde yazarlık yapacağımı zannetmiyorum. Yazmayı seviyorum, çok önceleri (Amiga'm varken) aylarca uğraşıp bir Disk-Mag hazırlamıştım tek başıma. Amiga Mania' ydı ismi. Çeşitli nedenlerden sadece üç sayı çıkartabilmiştim ve beş kuruş da kazanmamıştım ama müthiş eğlenceli bir işti (Küçükyalı'dan King lakaplı şahıs, eğer bunu okuyorsan bir mektup yaz).

5 - Aman diyim, ne kazık sorular soruyorsun sen öyle? Bir bilgisayar dergisinde asıl önemli olan, okuyucuyla iletişimdir. Bazıları buna karşı çıkacaktır, içerik veya görselliğin daha önemli olduğunu savunanlar da olabilir. Okuyucuyla seviyeli bir etkileşim içine girdiği zaman, dergi içerik olarak da görsel olarak da gelişecektir zaten. Yani, esas olan okuyucunun isteklerini doğru şekilde algılayıp, içerik ve görselliği buna göre yönlendirmektir.

6 - A.O.E. oynar mısın, sever misin diye bir sorsana daha önce...

7 - Valla gönderin. Ama diskette göndermeyin, kayboluyor.

8 - Hayatta olmaz (Look at the PC Hile sayfası!!!)

9 - Level'ı iyi bulmuyorum. Bu gidişle mezara girmeme sebep olacak, hafta sonları da dahil olmak üzere her gün 16 saat çalışmak hiçbirimizin sağlığı için iyi bir şey değil. Elbette eksikleri var Level'ın, ama imkanlar dahilinde bunları en kısa zamanda düzelteceğiz.

10 - Böyle bir dergi çıkartmak bizim aklımıza gelmedi, dergi çıkmaya başladıktan sonra yazar olarak kadroya dahil olduk biz. Ve ayrıca Höt!! Ağzını hayra aç!! Ne kapanması!! (Aslında iyi fikir ya, bak neden daha önce aklımıza gelmedi bu?!)

Merhaba Level,

Nasılsınız? Umarım iyisinizdir. Ben Renk, 10 yaşındayım. Derginizle tanışalı 9 ay oldu. O zamanlar bilgisayarım yeniydi. Doğal olarak bilgisayar hakkında pek fazla bir bilgim yoktu. Derginiz sayesinde bazı bilgilere sahip oldum ve giderek bilgisayarın dilini anlamaya başladım. Aslında derginizi ilk olarak, sınıf arkadaşım Silvyo"a gördüm (o da Level'i çok severek okur). İçeriğindeki oyunlar ilgimi çekti ve sonuç olarak, ben de bu güzel dergiyi almaya karar verdim. Arada değişik bilgisayar dergilerine de baktım ama onlar, Level kadar ilgimi çekmedi. Level'in tüm sayılarını sakla-

rım, fakat o dergileri toplayıp kampa (çöpe) yolladım. Level'dan şaşmamaya karar verdim.

Sormak istediğim bazı sorular var ve izninizle bu sorulara geçiyorum :

1 - Phantasmagoria 1'in yedinci CD'sinde takıldım. Koltuğa bağlıyken, kadının sevgilisine kardan adam şeklindeki yılbaşı süsünü veriyorum. O sırada elimdeki bütün eşyaları adamın üstünde kullanıyorum ama bir şey olmuyor. Ne yapacağım?

2 - Hopkins FBI'da Samantha'nın ölüsünün yanında ne yapmamız lazım?

3 - Geçen gün bozuk bir CD'yi değiştirmek için bilgisayarcıma gittim. Bana yeni CD olarak macera oyunu dediği bir oyun verdi. Ama oyun değil, ansiklopedi türü bir yazılım çıktı. Ben ne yapayım şimdi, adamı boğayım mı?

4 - Derginizde adventure oyunlarına daha fazla yer verebilir misiniz?

5 - Kedim Mahzun, şu anda yanımda ve şöyle diyor : "mav mav Miyav mav mrr myuv ! (En büyük Level, başka büyük yok !)"

Böyle uzun bir mektup yayınlanmaz biliyorum ama, bir kere okumaktan zarar gelmez. Başarılarınızın devamını dilerim.

LEVEL

Merhaba Renk, 10 yaşında olduğundan emin misin sen? Eğer öyleyse, seni tebrik etmem lazım. Senden on yaş büyük olup da değil bu kadar düzgün yazmasını, doğru düzgün konuşmayı bile beceremeyen insanlar var etrafta. Sorularından birisini kırpmam gerekti, hani şu Croc'la ilgili olan. Çünkü (because) NO CHEAT NO PAIN.

1 - Adama anahtarlığı verdikten sonra koltuğun yanındaki kolu çekmen lazım. Böylece yukarıdaki bıçak harekete geçiyor ve adamı, şey, eee. Vazgeçtim, sen en iyisi buraları oynamadan önce 18 yaşına gelmeyi bekle.

2 - Hopkins FBI'ın incelemesini önümüzdeki ay yayınlayacağız. Umarım faydalanırsın.

3 - Hayır bence adamı boğma, o buna değmez. Zaten onun kendisiyle birlikte yaşamak zorunda olması bile ona verilebilecek en büyük ceza. Ona burada bir çift (veya birkaç çift) sözüm olacak, 10 yaşındaki birisini kandırdığın için kendinle gurur duyuyor olmalısın. Aferim sana. Bir ara dergiye uğra da madalyanı verelim.

4 - Bütün oyun türlerine dengeli bir şekilde yer veriyoruz zaten, ama yayınlanmaya değer kalitede adventure oyunu bulmak çok zor şu aralar. Özellikle Tomb Raider ve C&C kopyalarının bu kadar rağbet gördüğü şu sıralarda, kaliteli adventure oyunları geldiği zaman seve seve yayınlarız.

5 - Kedine söyle, Level'ı sevebilir ama benim muhabbet kuşumdan ve balıklarımdan uzak dursun. Sonra gider köpek alırım kendime. Şaka bir yana, konuşmayı nasıl öğrettin Mahzun'a? Merak ettim. Neyse, kendine iyi bak.

► **Baran Taş:** İnceleme sayfalarında ikinci bir yazarın oyun hakkındaki fikrini belirtmesi hakkındaki önerin çok yerinde. Ama yazarların çoğu dergi dışından yazılarını gönderdiği için onların elindeki oyunların alınıp, ikinci bir yazar tarafından incelenmesi vakit kaybına yolaçacaktır. Bu yüzden her oyuna değil, ama birden fazla yazarın ilgilendiği oyunlarda ikinci bir yorum inceleme içine katılabilir.

► **Epilepsy:** Bravo, kendi çapında bir rekor kırdığını söyleyebilirim. Aynı mektuptan dokuz tane göndererek postacımızın, sekreterimizin, abone müdiremizin (ne alakaysa!!) ve benim sinir krizlerine girmemize yol açtın, şu an birbirimizi öldürmek üzereyiz. Yine de güzel mektuptu ha, devamını bekliyorum. Şimdi, nereye koymuştum şu Shotgun'ı ?!?

► **Fransız Onur:** Umarım Fransızca sınavın iyi geçmiştir. Ben Fransızca'ya tamamen Fransız olduğumdan sana yardımcı olamadım. Ama sanıyorum Dreamcast hakkındaki soruların Donanım sayfasındaki yazıdan sonra yeterince tatmin edilmiş olacaktır.

► **Emre "Chosen One" Çaşkurlu:** Fallout 2 için yakın zamanda bir strateji rehberi vereceğiz. O yüzden için rahat edebilir. Tiberian Sun için de hiçbir korkun olmasın. Electronic Arts'dan bize gelen son Mail'de resmi çıkış tarihi olarak 2 Nisan'ı gösteriyorlardı.

► **Mert "Rainyman" Türkoğlu:** Ya, sana bir özür borçluyum herhalde. ICQ'dan beni aratmışsın ama ben seni başkasıyla karıştırdım herhalde, eğer tekrar Autorization istersen listeme eklerim.

► **Alper İlhan:** Dreams CD'nin akibetini abone bölümüne ilettim. Herhalde sen bunu okuyuncaya kadar CD eline ulaşmış olur. Ayrıca, 3Dfx kartları çalışmak için 2 MB'lık ekran kartına ihtiyaç duyuyor maalesef.

► **Mehmet Özkasap:** Memory Card, Playstation oyunlarında kaldığın yeri kaydetmeni sağlar. Yani senin anlamını bilmediğin SAVE seçeneğinin kullanılmasını sağlar, böylece her seferinde tekrar en baştan oynaman gerekmez.

► **Murat Süleyman Kılınç:** Lite-On marka CD-ROM'lar sürekli sorun çıkartır. Level CD'sini Audio CD olarak tanımasının sebebi Lite-On'daki donanımsal bir arıza olmalı.

► **"Dedektif Akalın" Çekirge:** Byzatine gibi bir ülkeyi veya şehri tanıtmaya yönelik oyun olarak en son The Forbidden City geldi. Çin'in ünlü yasak şehrinde, kralın özel korumasına yapılan suikasti çözmeye çalıştığınız bu oyun, en azından grafikleri için bile almaya değer.

► **Mehmet Varoğlu:** Bakınızzz, son kez söylüyorummm. Voodoo II grafik hızlandırıcı bir çiptir. Diamond Monster II ise bu çipin içinde kullanıldığı bir ekran kartıdır. Yani ikisi de aynı şey.

► **Zubut:** Muhaha, iyi mektuptu mirim. Muhabbetin devamını diliyorum.

► **Said Atasever:** Mektupların yayınlanıp yayınlanmaması "yağlı" olmalarıyla alakalı değil. Ayda yüzden fazla mektup ve faks, bunun yarısı kadar da Mail geldiğini gözönüne alırsanız, hepsinin birden yayınlanmasının imkansız olduğunu siz de kabul edersiniz.

► **Tolga Teoman:** Aman diyim, hayvanseverler yaptığınız o deneyleri duymasın. Yazık değil mi hayvanlara, cık cık cık...

► **Mirza:** 22 yaşındayım, artık okumuyorum (yanlış anlamayın, mezun oldum yani...), Beşiktaş'ı Galatasaray gibi peşkeşçi bir takım olmadığı için seviyorum (afferim ulan Hakan, nasıl da bozdun Süren'in oyununu). Starcraft 2 değil ama Brood Wars'un kirli ellerine geçmiş olması lazım. Tyberian Sun ise yurtdışında 2 Nisan'da çıkıyor.

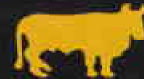
► **Hüseyin Gürsoy:** Ben olduğumu sandığın insanla alakam yok (siyah deri ceket ve pantolon kısmı tuttu ama). Ben daha uzun boylu (hadi leyn!) daha yakışıklı (hadi leeeynn!) ve daha karizmatiğim (HADİ LEEEEEYYNN!!!).

► **Mehmet Emin Gürsoy:** Bir önceki arkadaşla kardeş misiniz, soyadınız tutuyor da, merak ettim. Need for Speed 3'de iç görüntüde araba konsolunu görmenin yolunu bulduk. Graphics menüsündeki kamera açılarını ayarlamak gerekiyormuş. Hatamız için özür dileriz.

► **Baykar Demir:** Ever TÜRKİYE'DEKİ CARMAGEDDON 2'LER VİRÜSLÜ !!! En azından zombili versiyonu. Her ayın 26'sında BIOS'a Reset atan WIN95.CIH adlı bu lanet virüs şu an bilgisayarımın her tarafını sarmış durumda. Aman dikkat edin.

Mektupları elimize geçenler:

007 Erhan Bond • Ahmet İleri • Aykut Ayhan • Ali Türkyılmaz • Alper İlhan • Amatör • Aysel Çetegen • B. Buğra K. • Betül Göksu • Bilgehan Yıldız • Burcu Saner • Burçak Güldoğan • Can Erttürk • Can Onur Günsur • Cengiz Haskan • D. Boysan Bora • Diablo • E. Yasin Yiğit • Efe Can Alan • El Diablo • Emin Köksal • Emrah Kulunyar • Emrah Öz • Emre Doğan • Emre Erel • Emre Muşul • Emre Tuncel • Erbil "Lerby" Yıldırım • Erdem Tosuner • Ersin Fırıncıoğulları • Gökhan Çağlayan • H. Bahadır Yaramış • Hakan Arkan • Hakan Karani Kişioğlu • Hakan Soyupak • İlker İmez • İlker Akar • Kıvanç Sencer • M. Akif Çaper • Maydanoz • Mete Keleş • Muhammet Kalyoncu • Murat Çalışır • Onur Delikanlı • Onur Dizdar • Onur Günsur, Onur Güvenir • Onur Öztürk • Onur Palalı • Onursal Erol • Orhan Öcal • Sarp Sevgisunar • Sedat Bilge • Serkan Yeter • Siablo • Sinem Gülsoy • Süleyman Çağrı Çağlar • Tahir Mahmut Beydola • Taylan Esen • Tuncay & Mustafa Bros • Ufuk Limoncu • Ulaş Kefke • Yiğitcan Aksan. L



OKUYUCU İNCİSİ

Bu ayki inciyi hiçbir yorumda bulunmadan yayınlıyoruz

Size bir sorum daha olacak. Bende 5 tane adult film var. Acaba bunlardan hangisi daha iyidir?

NOT : Adult'ın ne demek olduğunu bilmeyenler İngilizce-Türkçe sözlüğe bakıp dumurluğun doruklarına ulaşabilirler.

Posta Kutusuna ulaşmak için

Level Dergisi Okur Mektupları
Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cad.
Ün İş merkezi No:231/3
80380 Kasımpaşa-İstanbul
e-mail : sakkol@level.com.tr

SonSayfa Upgrade bürüdü gözümüzü!!!

Bu ay hepimizin kafasında upgrade kuşları uçuşuyordu. Yeni işlemci, ekran kartı ve bilimum başka parçanın peşinde iken başımdan geçenleri özetleyen kısa bir hikaye hazırladık sizlere. Umarız ders alırsınız.

Hiç beklemediğiniz bir anda hepinizin başına gelmiştir bu. Bilgisayarınızla gül gibi geçinirken, bütün oyunları tıkır mıkır oynarken, bir gün arkadaşınız sizi evine davet eder. Hesapta size yeni bir oyun gösterecektir. Gidersiniz arkadaşınızın evine, bütün masumiyetinizle oturursunuz bilgisayarın karşısına. Arkadaşınız olduğunu zannettiğiniz kişi gerinerek yeni oyunu CD sürücüye koyar. Siz kendi meşrebinizce düşünmektesinizdir "Benim görmediğim ne olabilir ki bu herifte?" diye. Sonra oyun başlar, birde bakarsınız ki amanın o da ne? Sizin bilgisayarınızda göremeyeceğiniz grafikler, sizin bilgisayarınızda hayatta oynayamayacağınız bir hızla oynanıyor. Beyniniz döner, mideniz bulanır. Kulaklarınız çınlar. Ve, bir iki saat sonra evinize dönersiniz.

Artık o gül gibi bilgisayarınız size göre kötürüm eşeklerden daha yavaş çalışmaktadır. Süper hızlı oyunlarınız kağnı, harika Findos 98'iniz Keto gibi gözükür size. O andan itibaren işiniz bitmiştir. Siz de o arkadaşınızdaki aletten almak zorundasınızdır. Fiyat araştırması yapılır. Kumbaralar kırılır, babalar yalanır. Borç harç bir şekilde o para bulunur. Sonunda gidilir en güvenilen bilgisayarcıya, ne almaya geldiğini bilen bilinçli müşteri edasıyla girilir içeriye...

- Merhaba Mülayim Abi.
- Selam Furkan, nasıl gidiyor?
- İyidir be abi. Bi Upgrade olayına gireyim dedim de.

(Gözlerinde "Aha keriz buldum" diyen bir ışıltı, ellerini ovuşturarak)

- Ooo, gel koçum gel. Ne istiyorsun bakayım?
- Abi ben Koçefiks 4400 alıcam, 16 MB'lığından.
- Tüh bee, o model yeni bitti ya.
- Yapma.
- Valla, sana aynı şirketin 5555 model kartını satalım?
- Aynı işi görür mü ki Mülayim Abi?
- Sen ne diyorsun, atı azıya alıp koşar bile senin alet. Tutabilene aşk olsun.
- İyi abi, ama o daha pahalı değil mi?
- Eh birazcık, ama bunu taktıktan sonra tanıyamayacaksın makineyi.
- Ne kadar daha pahalı?
- İki katı
- Hınnnkkkk!!! Napalım, olacak bakalım. Allahın emri, peygamberin kavli.
- Yazdık onu kenara. Şimdi söyle bakalım, senin anakart neydi?
- Kolaçan 2100A abicim.
- Hödöhödö standardını destekliyor mu peki?
- Sanmıyorum, abi kitapçığına bakar sana öyle söylerim.
- Bakma bakma. Desteklemiyordur seninki!!
- Desteklemez mi ki?
- Hayatta. Ama sana kötü bir haberim var, Koçefiks 5555'in çalışması için anakartının Kastırmam7A ve üstü uyumlu olması lazım.

(Ağlamaklı...)

- Yapma abi yaaaaaa.
- Ben yapmıyorum, Kastırmam şirketi yapmış, sen de alacaksın o kartı kullanmak istiyorsan.

(Yutkunarak)

- Peki o ne kadar abi?
- Kallavi dolar artı KDV.
- Eh, napalım olacak bakalım.
- Yazdık onu da kenara....

(Yaklaşık iki buçuk saat ve 1500 dolarlık kenara yazmadan sonra...)

- Hadi hayırlı olsun koçum, hayrını gör makinenin.
- Sağol abi. Bu kadar para saydık, bari uzun süre idare etse beni.
- Sen ne diyoooosuuuuuun!!! En az üç yıl idare eder bu canavar seni.
- Sağol abi. O dürüst ellerin dert görmesin.

(Gariban bir genci daha kazıklamanın verdiği mutlulukla el sallarken...)

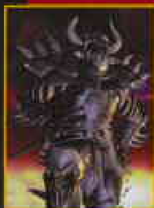
- Güle güle Furkan. Yine beklerim koçum.

Ve böylece, bir tane kart almak için geldiğiniz "güvenilir" bilgisayarcınızdan tam teşekküllü yeni bir bilgisayar alır, evinize gidersiniz. Artık bütün oyunlarınız tıkır mıkır çalışmaktadır. Aslında eskisiyle arasında hiç fark yoktur ama babanız ne zaman odanıza girse "Sağolasın baba, süper çalışıyor makinem artık, ehiehi" diye sırıtırsınız ve işin garibi, siz de buna inanırsınız. Çünkü gözünüzü Upgrade bürümüştür bir kere. Arkadaş, oyun üreticisi, donanım üreticisi ve Mülayim Abi dörtlüsünün kazığını yemişsinizdir. Ve üç ay sonra, aynı arkadaşınız aldığı yeni oyunu göstermek için yine evine davet eder sizi. Siz de, o arkadaşınızın Mülayim Abi'nin öz be öz oğlu olduğunu bilmeden, yeni bir Upgrade macerasına doğru yola çıkarsınız.

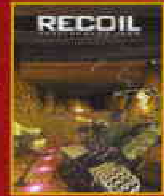
NOT: Yukarıdaki hikaye ve insanlar tamamen çarpık hayalgücümüzün bir ürünüdür. Mülayim, Furkan ve öz oğul tipleri gerçek olmayıp, gerçek kişi ve kuruluşlarla olan benzerlikler tamamen tesadüfi eseridir. Yoksa, değil midir????

Gelecek ay LEVEL'da

Strateji Ustası : Yüzyılın RPG'si Baldur's Gate ile uğraşmaktan yorulduysanız, Nisan sayısında başlayacağımız detaylı Baldur's Gate çözümünü kaçırmayın. Ayrıca King's Quest 8'in son iki bölümü ve Brood Wars da elimizden kurtulamayacak.



Recoil : Eski toprak Virgin Interactive, 50 tonluk bir ölüm makinesini kullanmaktan hoşlanan herkesi Recoil ile kendine getirecek.



VEEEEEE : Nisan sayısından itibaren Level, Türkiye'de bir ilke daha imzasını atıyor. Bekleyin ve görün.